Редакторы
Михаил Попов, Светлана Карачарова, Николай Арсеньев
Ведущие рубрик
Ксения Аташева, Василий Владимирский,
Александр Горин, Борис Невский,
Алексей Талан, Александр Чекулаев
Литературный редактор и корректор
Татьяна Луговская
Арт-директор
Роман Грыныха
Художник-иллюстратор
Александр Ремизов
Художник-оформитель
Вячеслав Ястремский
Дизайн и верстка
Денис Недыпич, Сергей Лянге
Технический координатор
Изабелла Шахова
Редактор диска и сайта
Иван Шелуханов
Новости на сайте MIRF.RU
Борис Невский
Программирование сайта и CD
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Программирование и дизайн DVD
Оксана Таратынова

Иллюстрация на обложке
Роман Гунявый
Иллюстрация на постере «Герои V»
Роман Гунявый

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО "ИГРОМЕДИА"
www.igromedia.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс: (095) 730-40-14
Руководитель отдела рекламы
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджер проекта
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (095)730-66-94
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев, Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1,
«Мир фантастики»
Тел./факс (095) 231-2365, (095) 231-2364
e-mail журнала: pochta@mirf.ru
сайт: WWW.MIRF.RU

Последние номера журналов **"Мир фантастики"**, **"Игромания"**, **"Лучшие компьютерные игры"** и **"Mobi"** можно приобрести в онлайне: igromania.ru/?shop
Информация о зарубежной подписке:
aviton-press.ru/podpiska1.html

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-15878 от 15 июля 2003 года).

Цена свободная. Тираж 33.000. Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art".

Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548.

О ПЕРВОМ ДНЕ АПРЕЛЯ И ФЭНТЕЗИ-ПРОФЕССИЯХ

Здравствуйте, дорогой читатель!

Вы держите в руках третий апрельский номер в истории «Мира фантастики». Всем известно, что месяц апрель начинается с вполне определенного дня. Скажем конкретнее — с **Первого апреля**. Почему «Первое» написано с большой буквы? Потому что названия праздников положено писать именно так. Это праздник шуток, смеха и необидных розыгрышей. В этот день зрители не верят новостям телеканалов, а читатели — передовицам газет. Можно ли сыграть в эту игру ежемесячному изданию, такому, как «МФ»? Ведь читатель может приобрести журнал вовсе не первого апреля, а, скажем, четырнадцатого, или вообще в конце марта. Здравый смысл подсказывает, что в журнале не должно быть первоапрельских шуточек.

Но редакция не согласилась с уважаемым Здравым Смыслом. Мы решили, что раз в три года имеет право пошутить и «МФ»! А потому читайте с опаской новостные страницы: вас там подстерегают розыгрыши. Противников юмора успокою: первоапрельский дух проник только на страницы новостей, а все статьи, рецензии, интервью, репортажи и прочие материалы содержат правду, и ничего, кроме правды. Да и большинство новостей — настоящие. Но будьте бдительны при чтении новостных рубрик!

Самые бдительные читатели обязательно должны принять участие в конкурсе **«Никому не верю!»**, который разместился на стр. **154**. Тем, кто обнаружит все первоапрельские новости в журнале, гарантированы замечательные призы!

Апрель стал месяцем рождения новой рубрики, которую давно ждали читатели. «Фантастические профессии» посвящены специализациям или, как принято говорить в ролевых играх, классам персонажей: воинам, волшебникам, жрецам, следопытам, бардам и т. д. В первой статье цикла «Мир фантастики» рассказывает о **друидах**, хранителях природы и древних магических традиций. Новая рубрика комфортно расположилась в разделе «Врата миров».

А мы с вами еще увидимся. Как обычно, до встречи на «Почтовой станции».

Николай Пегасов
Главный редактор

Рассказы и рисунки в "Мире фантастики"

«Мир фантастики» рассматривает все приходящие рассказы, статьи и рисунки, но журнал не может публиковать все произведения на своих страницах. Зато на диске журнала и сайте **www.mirf.ru** существуют разделы с творчеством читателей. Если, посылая нам рассказ, статью или рисунок, вы сделаете в сообщении пометку «Можно публиковать на диске и сайте», «Мир фантастики» с немалой вероятностью опубликует произведение на диске и сайте журнала, и с ним смогут ознакомиться десятки тысяч читателей.

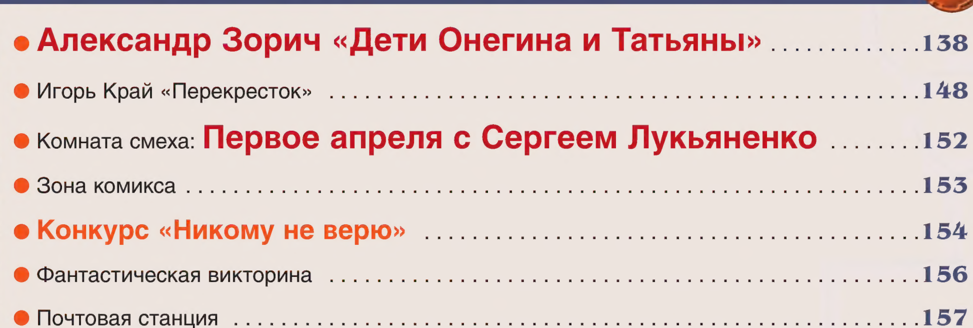
Посылая произведение в редакцию, пожалуйста, следуйте требованиям:
- Отсылайте тексты по электронной почте story@mirf.ru, а рисунки — art@mirf.ru.
- Текст сохраняйте в формате .RTF, а рисунок — в .JPG.
- Обязательно указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения.
- Рассказ или рисунки, если они особенно понравятся редакции, могут быть опубликованы на страницах журнала (с выплатой гонорара).

СОДЕРЖАНИЕ

АПРЕЛЬ 2006

Сумма технологии 125

Зона развлечений 137



Реклама в номере

Обложка журнала с DVD

Обложка журнала с CD и без диска

СМОТРИТЕ НА DVD "МИРА ФАНТАСТИКИ" КУЛЬТОВЫЙ ХОРРОР

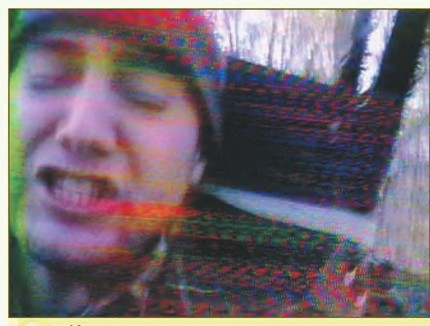
ВЕДЬМА ИЗ БЛЭР

За год до наступления третьего тысячелетия группа никому не известных молодых людей сняла дешевый фильм ужасов в стиле «я всегда с собой беру видеокамеру». Однако успех в кинобизнесе определяется не только размером бюджета или художественными достоинствами ленты, но и способностью создателей продать ее как можно дороже. Этот фильм попал в Книгу рекордов Гиннеса — он окупился примерно 10000 раз, навсегда войдя в историю как максимально успешный (в финансовом плане) проект с наиболее оригинальным способом «раскрутки».

Посмотрев его, самые впечатлительные люди долгое время не могли спать по ночам. Даже заядлым скептикам становилось не по себе: а вдруг все это правда? Сегодня на нашем DVD выходит самый правдивый ужастик и самая фальшивая «документалка» — называйте как хотите, все равно будет верно: «Ведьма из Блэр».

Чем дальше в лес, тем злее ведьмы

Идея истории проста: трое студентов решили сделать курсовую работу, сняв документальный фильм про ведьму из Блэр (якобы жившей в лесах штата Мэриленд). В итоге ребята пропали без вести — нашлись лишь их личные вещи и пленка, из которой впоследствии был смонтирован фильм.



Кадр не для комментариев, а в качестве иллюстрации любительского качества съемки.

Съемки оказались откровенно любительские: плохое качество изображения, паршивый звук со встроенного микрофона, отсутствие дополнительного освещения, расфокусировка и постоянное «дрожание» кадра (работа камерой с руки, без штатива). Сцены чередуются хронологически, но неравномерно, без четкой сюжетной композиции.

Это создало эффект «реалити-шоу», когда зритель как бы подглядывает за повседневной жизнью главных героев и воспринимает их приключения в таком виде, в каком снимаются обычные туристические поездки или торжества. Правдоподобность происходящего быстро затягивает, появляется сильнейшее ощущение присутствия и сопереживания.

Вначале мы видим совершенно будничные сцены: молодые люди собираются, укладывают вещи в машину и катаются по родному городу Баркитсвилль (площадь 1 квадратный километр, население менее 200 человек), расспрашивая жителей о легенде про ведьму из Блэр.

Закончив с интервью, студенты отправляются в лес. Вскоре у них возникают непредвиденные проблемы. Они теряются и не могут вспомнить, в какую сторону им нужно идти, чтобы вернуться к машине. Один из них сдуру выбрасывает карту в реку. Через несколько дней начинает твориться всякая чертовщина. На деревьях развешаны непонятные фигурки из веток. По ночам в лесу вокруг лагеря раздаются жуткие звуки. Явственно ощущается чье-то злое присутствие.

Дополнительные материалы на DVD

Режиссеры фильма Дэниел Майрик и Эдуардо Санчес.

Легенда о ведьме из Блэр реально существует, но создателям фильма пришлось «доработать» миф. Посмотрев дополнительные материалы, вы узнаете из уст самих режиссеров, как именно это происходило, откуда взялась идея снять подобную ленту, как проходили съемки, с какими трудностями столкнулись в процессе работы над картиной. Кстати говоря, первая версия фильма выглядела совсем не так, как сейчас. Некоторые сцены были заменены на аналогичные, но снятые на другую видеокамеру. А идея создания подобной ленты вынашивалась несколько лет. Обо всем этом и о многом другом рассказывают Дэниел Майрик и Эдуардо Санчес.

Но это лишь часть дополнительных материалов, которые вы найдете на DVD. Также вас ждет сорокаминутный фильм, рассказывающий о ведьме из Блэр, о проклятии, висящем над мирной деревушкой. Все это перемежается интервью с родственниками и знакомыми актеров, сыгравших главные роли в фильме.

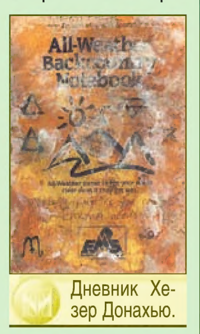
Не все сцены, которые сняли «трое несчастных», попали в фильм. В одной из вырезанных сцен, также представленной на диске, вы услышите рассуждения героев о том, что ведьма, возможно, фальшивая, а сами студенты стали жертвами жестокого розыгрыша.

Досье на актеров и режиссеров фильма.

И еще одно маленькое дополнение — досье на трех участников проекта «Ведьма из Блэр», а также двух режиссеров и идейных вдохновителей фильма.

Все вышеперечисленное вы сможете просмотреть на стационарном DVD-проигрывателе или при помощи специальной программы на компьютере.

А среди материалов в «компьютерной» части диска вы обнаружите дневник одной из участниц проекта — Хезер Донахью. Этот дневник «обнаружили» в лесу, в подвале дома.

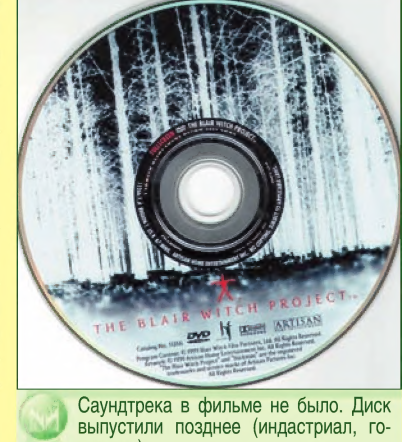


Дневник Хезер Донахью.

Говоришь — заблудился? Тогда сейчас я тебя в землю по пояс закопаю и буду ждать, пока с северной стороны мох не вырастет, понял?

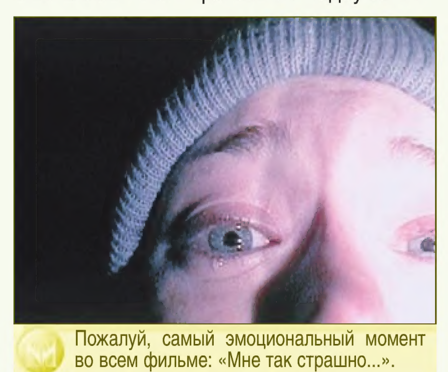
ЭТО ИНТЕРЕСНО

- На самом деле фильм снимался не в городе Баркитсвилле (округ Фредерик). Там были сделаны только две сцены: на кладбище и около дорожного знака. Основная работа проводилась в соседнем округе Монтгомери.
- В Мэриленде нет и, если верить архивам, никогда не было поселения под названием «Блэр». Это выдумка создателей фильма.
- Фильм входит в сотню самых матерных картин США. Волшебное слово на букву «f» звучит в нем 133 раза. Видимо, так реалистичнее.
- В конце 1999 года было объявлено о грядущем выходе третьей части «Ведьмы из Блэр», однако этот проект очень быстро умер. Судьба фильма неясна — по некоторым сведениям, его все же сняли, но «отложили на полку».
- В сцене около супермаркета слышна фраза: «Вы — Рик Деррис?» (взято из черно-белого фильма Кевина Смита «Клерки», 1994 год).
- Дорожный знак города Баркитсвиль крали три раза.
- Актриса Хезер Донахью взяла с собой в лес складной нож, поскольку опасалась спать в одной палатке с двумя парнями.



Саундтрека в фильме не было. Диск выпустили позднее (индастриал, готик-рок).

Напряжение нарастает, между друзьями вспыхивают ссоры, но когда начинает твориться самое страшное, гнев превращается в обычный животный страх. Сцена прощального послания к родителям, бег по ночному лесу, крики из темноты и концовка, которая не расставляет точек над «и», а скорее добавляет знаков вопроса — все это не доставляет зрителю удовольствия от просмотра, как в обычном кино, а оставляет его в тревожном недоумении.



Пожалуй, самый эмоциональный момент во всем фильме: «Мне так страшно...».

Кто-то чувствует себя одураченным. Кто-то после «Ведьмы из Блэр» спит со включенным светом. Но все в один голос говорят, что такой «репортажный ужастик» — вещь сугубо одноразовая (в хорошем смысле этого слова, ведь следующая подобная картина никогда не станет кассовым хитом) и уникальная.

Двигатель торговли

Уникальная? Так ли это? Ведь псевдо-документалистика — далеко не вчерашнее изобретение. Ее элементы встречались и раньше — к примеру, в знаменитом фильме ужасов «Ад каннибалов» (группа американских кинематографистов едет в джунгли Амазонки и попадает прямиком на стол к людоедам).

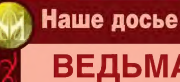
Принципиальное отличие «Ведьмы из Блэр» от других подобных проектов — широкомасштабная подготовка зрителя к подаче материала, которая, кстати, и обусловила феноменальный успех картины. Нужно иметь в виду, что американцы восприняли «Ведьму из Блэр» совершенно иначе, чем мы с вами. Их долго и тщательно обрабатывали, заставляя поверить в правдивость истории.

За некоторое время до выхода фильма в интернет были запущены слухи о таинственной пропаже студентов, оставивших после себя некую жуткую видеозапись. Потом подключилось телевидение — канал Sci-Fi Channel запустил цикл передач «Проклятье ведьмы из Блэр». В них исследовался «ведьмовский» фольклор штата Мэриленд, опрашивались «родственники» пропавших ребят — все это на полном серьезе, без малейшего намека на фальшь.

«Ад каннибалов» (1980) маскируется под передачу «В мире животных» для взрослых.

Съемки фильма заняли всего 8 дней. Перед тремя молодыми актерами была поставлена лишь общая задача: «Вы — студенты, снимающие документальный фильм о ведьме из Блэр». Им выдали 35 страниц конспекта «легенды». И все. Никакого сценария.

Ребята взяли видеокамеру, продукты, палатки — и поехали брать интервью у настоящих жителей американской глубинки. Некоторые из респондентов были «подсадными утками». Продюсеры тайком проинструктировали их: как и что надо говорить. Поэтому недоверчиво-испуганное выражение лиц актеров, неожиданно узнавших, что в здешних лесах и вправду водится какое-то зло, было совершенно не наигранным.

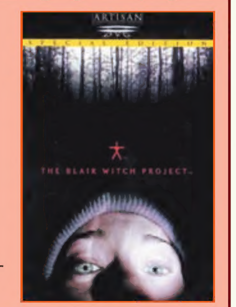


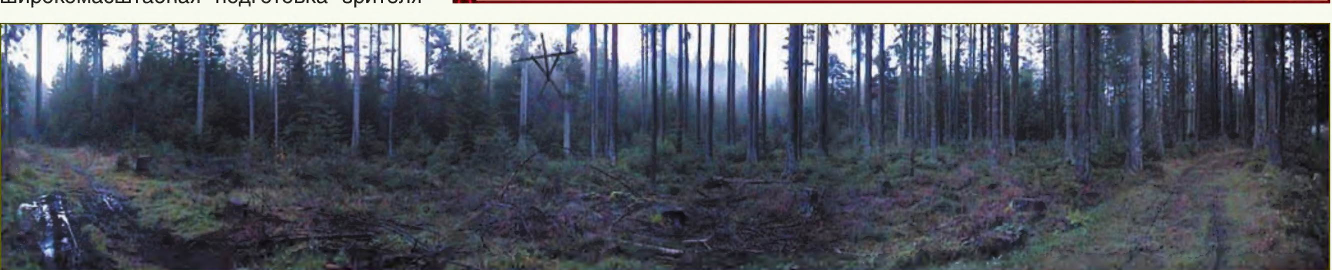
Наше досье

ВЕДЬМА ИЗ БЛЭР

THE BLAIR WITCH PROJECT, 1999

- **Жанр**: Мистический триллер
- **Режиссеры**: Дэниел Майрик, Эдуардо Санчес
- **Сценарий**: Дэниел Майрик, Эдуардо Санчес
- **В ролях**: Хезер Донахью, Майкл Уильямс, Джошуа Леонард
- **Продолжительность:** 86 минут
- **Бюджет**: 25000 долларов
- **Производство**: Haxan Films/Artisan Entertainment
- **Рейтинг:** R (лица до 17 лет допускаются только в сопровождении взрослых)



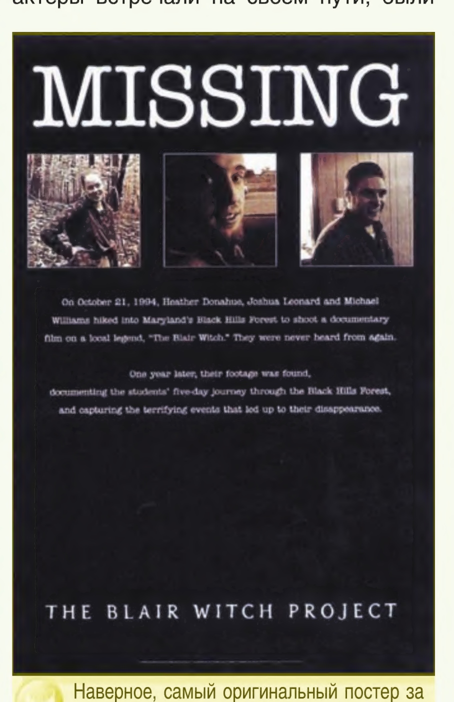


Системные требования для просмотра фильма «МФ» на компьютере

Минимальные системные требования для запуска фильма на DVD на компьютере: P-III 700, 128 RAM, DVD-привод, звуковая карта (если у вас стоит аудиокарта, поддерживающая 5.1 аудиоканалов и выше, то вы сможете насладиться объемным звуком. При условии, конечно, что у вас есть набор колонок 5.1 или больше).

манда фильма использовала приемник GPS. Общение съемочной группы (если несколько человек, несущих вспомогательные видеокамеры, вообще можно назвать съемочной группой) с актерами сводилось к минимуму.

Все строилось на импровизации и записках режиссера, которые он оставлял в местах ночевки. «Странности», которые актеры встречали на своем пути, были



Наверное, самый оригинальный постер за всю историю кино: «Разыскиваются пропавшие студенты...».

подстроены. Мрачные фигурки из веток, тряпичный кулек с окровавленными зубами и откушенным языком — чистой воды сюрпризы, поэтому актеры реагировали на них очень естественно. Кроме того, продюсеры выдавали им ежедневно уменьшающиеся порции еды, чтобы испортить ребятам настроение и спровоцировать реальные ссоры между ними.

На все было потрачено около 25000 долларов (причем камеры после съемки вернули в магазин, получив назад деньги). В мировом прокате фильм принес свыше 250 миллионов. Неудивительно, что жадные боссы из Artisan Entertainment решили ковать железо, пока горячо: купили у авторов права и уже через год выпустили продолжение, но уже не «документальное», а чисто художественное.

«Ведьма из Блэр 2: Книга Теней» также могла похвастаться невысоким по голливудским меркам бюджетом (15 миллионов), однако ошеломительных доходов не последовало. Картина оказалась совершенно невнятной и с треском провалилась.

В 2000 году в продажу поступила трилогия компьютерных игр «по мотивам» (на «движке» от Nocturne). События первой части разворачивались в 1940 году, когда отшельник Растин Парр пришел в полицию

В игре фигурки из веток и кожи стали «деревенскими киборгами».

и заявил, что он был одержим ведьмой из Блэр и убивал по ее указке детей. Вторая часть переносит игроков еще дальше — во времена Гражданской войны в США (солдат теряет память и оказывается в лесу около города Блэр). В третьей части (1785 год) игрок управляет охотником за ведьмами, который расследует дело ведьмы, изгнанной в лес жителями города Блэр.

● ● ●

Что еще можно добавить к вышесказанному? Фильм хороший — хотя бы потому, что необычный. Если вы приобрели «Мир фантастики» с DVD — примите наши поздравления, ведь в ваши руки попал диск, достойный стать интересным украшением любой домашней киноколлекции.

Материалы «Мира фантастики»

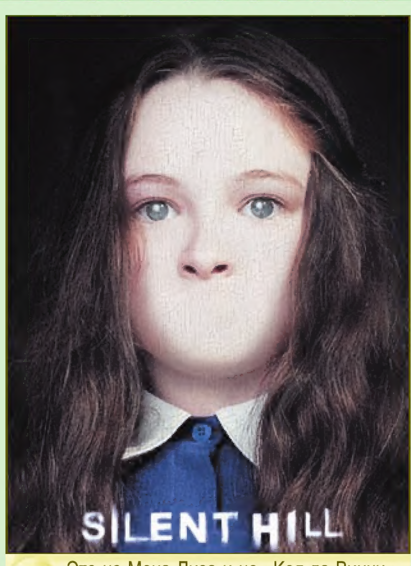
В роли синекожего барона Папаноиды — сам Джордж Лукас.

Мы продолжаем выкладывать эксклюзивные материалы «Мира фантастики», посвященные ошибкам и неточностям в известных фильмах. В этот раз зоркий глаз нашего специального зрителя исследовал на предмет ошибок третий эпизод киносаги «Звездные войны». Были найдены пропадающие и появляющиеся части костюма Дарта Вейдера, чудесным образом выросшая рука Энакина, струи воды, которые не поддаются законам аэродинамики, и многое другое. Но в этот раз вас ждут не только ошибки, но и любопытные розыгрыши (так называемые *in-jokes*), пример которых вы можете видеть на иллюстрации.

По многочисленным просьбам мы выкладываем снабженные субтитрами ролики к некоторым из самых ожидаемых

«Очень страшное кино» — уже четвертый раз идем, но другими путями.

фильмов. Экранизацию известной серии игр Silent Hill анонсировали еще в прошлом году, теперь уже осталось совсем немного времени до того момента, как фильм выйдет на большие экраны. Что ждет нас — узнаете из ролика, а портить впечатление от просмотра пересказом мы не собираемся. Апрельский номер всегда



Это не Мона Лиза и не «Код да Винчи». Это похищенная девочка — очередная мистическая особа.

с юморком, поэтому неудивительно, что второй ролик на DVD — к фильму «Очень страшное кино 4». Создатели четвертого фильма взяли за основу такие блокбастеры, как «Война миров», «Проклятие», «Таинственный лес», «Пила» и многие другие. Коктейль получился, откровенно говоря, взрывной!

ДИСК МИРА ФАНТАСТИКИ

Значительная часть тиража «Мира фантастики» комплектуется компьютерным компакт- или DVD-диском. Вас ждут разделы «Видеодром», «Компьютерные игры», «Настольные игры», «Выставочный зал», «Рубрики журнала», «Все для компьютера» и «Библиотека». Диск обладает удобной системой навигации, графическим интерфейсом и, конечно же, музыкальным сопровождением из популярных игр и кинофильмов.

Видеодром

Здесь располагаются разнообразные материалы, так или иначе связанные с одноименной рубрикой журнала. В большинстве своем это, конечно, видеоролики.

Мертвые дочери

Съемочная фаза нового российского «ужастика» подошла к концу. До 15 марта были отсняты все сцены, и фильм перешел в стадию пост-продакшн. Так что теперь режиссер будет радовать нас новыми роликами и отрывками чуть ли не каждый день. Но это произойдет не раньше конца апреля, а пока команда фильма подготовила две новые «дразнилки» — одну подлиннее и одну покороче. Оба ролика представляют собой завораживающее зрелище — и все же полноценный рекламный ролик был бы весьма кстати. На диске — оба этих ролика, так что во всем сможете убедиться сами.

Не забыли создатели и про такую важную составляющую рекламной акции, как постеры к фильму. На диске вы найдете первую шестерку постеров.

Итак, мистер Андерсон, вы говорите, что вас преследует ваша злобная половина личности? («Помутнение»).

Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца

Продолжение блокбастера появится в кинотеатрах только летом этого года, но полноценный видеоролик создатели фильма уже выпустили. Итак, Джек Воробей возвращается! Теперь ему грозит новая напасть — смертельное проклятие. Жить осталось недолго, а так хочется протянуть побольше! Что остается пирату? Правильно, снарядить команду и отправится на поиски «противопроклятия». Вот краткое содержание ролика, который вы обнаружите на диске. Равно как и подборку из новых официальных постеров к фильму.

А также

Фильм по мотивам книги Филипа К. Дика «**Помутнение**» увидит свет летом этого года. В главной роли снялся Киану Ривз. Новый ролик к ленте демонстрирует новые кадры из этого необычного фильма

Не забывайте оглядываться через плечо! (Одно из правил выживания в мистических ужастиках).

Мобильная фантастика

Среди материалов по мобильной фантастике заблудиться так же просто, как и среди книжных новинок. Чуть ли не каждый день появляется что-то новое и интересное. Чтобы помочь вам разобраться во всем этом многообразии, мы решили создать программу «МобиКон».

«МобиКон» — каталог мобильного контента с аннотациями и картинками. Простой интерфейс упростит поиск нужного материала. В самом каталоге вы найдете более тысяч мелодий, картинок, заставок и Java-игр.

Работать с «МобиКоном» просто — нужно лишь установить и запустить приложение. В нем уже рассортированы по жанрам все игры, картинки и мелодии, а также есть система поиска по модели телефона, категории, жанру и оператору.

В каталоге:

- более 400 игрушек самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты, логические игры и прочие жанры;
- в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы;
- MP3-мелодии — более 500, поделены на 11 категорий;
- большой выбор картинок и заставок;
- более 400 полифонических мелодий.

Системные требования диска «МФ»

Минимальные системные требования для запуска программной оболочки нашего диска: P200, 64 Mb RAM, современный CD/DVD-дисковод, Windows DirectX 9 (либо выше). Если DirectX у вас не установлен, вы можете поставить его, запустив инсталлятор из каталога CD:\DirectX (установка происходит автоматически).

Все пожелания и критические замечания по поводу содержимого диска и его работоспособности направляйте, пожалуйста, на POCHTA@MIRF.RU

Джек Воробей живее всех живых! Вот только не надолго...

и подробнее раскрывает сюжетную линию картины. Вместе с роликом на диске — новые официальные постеры. «**Очень страшное кино 4**» продолжает пародийную серию фильмов. Практически все последние блокбастеры обыграны здесь в комедийном тоне. Обладатели DVD-диска смогут посмотреть ролик на бытовом плеере, владельцы CD — на компьютере. Также к фильму прилагаются отличные постеры. Второй ролик, который, как и предыдущий, на DVD записан в формате DVD-Video, — к долгожданной экранизации серии компьютерных игр «**Сайлент Хилл**». Вместе с роликом на диске также находятся новые постеры к фильму. Фильм «**Супермен возвращается**» наконец обзавелся роликом, его вы обнаружите на диске. Просматривая видео, понимаешь, что римейк получится достойным. Фантастический боевик «**Ультравайолет**» представлен на диске динамичным роликом и красивыми постерами. Новый трейлер к фильму «**V значит Вендетта**». Динамичный трейлер к новому полнометражному мультфильму **Ultimate Avengers**, сделанному по вселенной комиксов Marvel. Два отличнейших ролика и пара постеров к новой отечественной анимационной ленте «**Князь Владимир**». А также пара постеров и первая «дразнилка», правда, достаточно продолжительная и информационная, к потенциальному блокбастеру «**Люди Икс 3**».

Ну очень страшное кино. Четыре.

НА DVD

К фильму «**Ультравайолет**» вы найдете пятиминутный ролик о том, как создавались все трюки в фильме. Специально для съемок фильма был создан мотоцикл, на котором и была снята большая часть крупных планов.

Компьютерные игры

Основное наполнение раздела составляют экранные снимки (скриншоты), демонстрационные видеоролики и обои на рабочий стол Windows. Благодаря скриншотам и видеороликам вы можете решить, насколько та или иная игра достойна вашего ожидания и что в ней будет интересного. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз прочесть.

Вот так стоишь и думаешь: «Попадет, не попадет...» («Тамплиеры 2: Портал тьмы»).

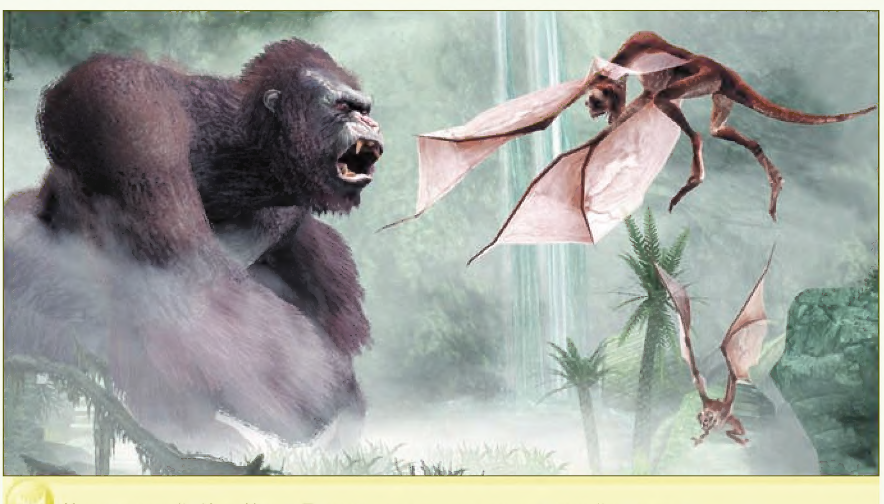
Игра «**Тамплиеры 2: Портал тьмы**» представлена на диске роликом, наглядно демонстрирующим красивую графику игры. Вместе с роликом на диске размещена галерея кадров. А владельцы DVD-диска смогут посмотреть еще один ролик, в котором представлены все нововведения игры и частично геймплей. К игре «**Кинг Конг**», сделанной по одноименному фильму, вы найдете коллекцию обоев и экранную заставку.

НА DVD

Ролик, демонстрирующий всю прелесть игровой графики, а также необычность игрового процесса новой игры «**Кинг Конг**», находится среди прочих материалов на DVD-диске.

Продолжаем выкладывать **материалы к фантастическим играм**, любезно предоставленные братским журналом «Лучшие компьютерные игры». В апреле вас ждут статьи о следующих проявлениях фантастического игростроя:

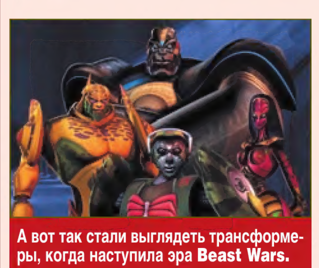
- «UFO: Возмездие»;
- «The Fall: Последние дни мира»;
- Peter Jackson's King Kong — The Official Game of the Movie;
- «Корсары III»;
- Age of Wonders — Shadow Magic;
- Starcraft: Broodwar;



Компьютерный «Кинг Конг». Посмотри на мир глазами гигантской гориллы.

Темой диска обычно становится то или иное фантастическое явление, упомянутое на страницах печатного «МФ», которое в силу некоторых причин хотелось бы выделить среди прочих подборок на CD и DVD. Тема диска отражается не только на наполнении, но и на музыкальном и графическом оформлении CD/DVD. Вместе с тем она ни в коем случае не исчерпывает содержание диска.

Вселенная трансформеров красива, необычна и многогранна. Разумная раса роботов, которые превращаются в различную технику, бытовые предметы, планеты, города и даже животных, покорила сердца не одного поколения. Сериалы стали культовыми, а полнометражная лента — классикой. Именно поэтому **трансформеры** стали центральной темой апрельского диска.



А вот так стали выглядеть трансформеры, когда наступила эра **Beast Wars.**

Главный источник информации о трансформерах — сериалы. С них все началось, ими все продолжается. Первый сериал, который и открыл для нас вселенную Трансформеров, назывался незамысловато — **Transformers**. На диске вы обнаружите **подборку из начальных и завершающих заставок** американской версии сериала. Продолжение сериала, озаглавленное **Headmasters**, стало альтернативным японским продолжением истории трансформеров. Обладатели DVD-диска найдут **начальную заставку к сериалу**, выполненную с поистине японским размахом. Чуть погодя появилось и официальное, не выбивающиеся из общей сюжетной канвы продолжение истории расы роботов. Озаглавили его **Masterforce**. На диске — начальная и завершающая заставка к сериалу, а также заставка с русским дубляжом. На этом первая эра трансформеров закончилась. Началась вторая — теперь роботы превращались не в транспорт и другие неодушевленные предметы, а в зверей, насекомых, птиц, рыб и прочую живность. Сериалы, в которых рассказывалась новая история трансформеров, назывались **Beast Wars**, **Beast Wars II** и **Beast Wars Neo**. Купившие журнал с CD обнаружат на диске заставку ко второму сериалу, а приобретшие «МФ» с DVD — еще к двум, причем к Beast Wars они найдут сразу три ролика — по одному на каждый из сезонов. И еще один бонус купившим журнал с DVD — ролики к сериалам: **Robots in Disguise** (открывающая заставка), **Armada** и **Galaxy Force** (и открывающие, и финальные заставки).

Трансформеры стали настолько популярны, что постоянно появляются в **рекламных роликах**. В основном это реклама автомобилей, но случается, что трансформерами оказывается не только транспорт. Примеры таких роликов — на диске. Первый, наверное, знаком большинству из вас — это **танцующий трансформер-«Ситроен»**. Оригинальный ролик, так и не добравшийся до нашего телевидения — реклама с участием **трансформера-«Ксерокса»**. После такого начинаешь с опаской смотреть на офисную технику, в особенности когда в ней застревает бумага. Еще одна необычная реклама — ролик, который выпустила **фирма Nike**. Вы бы никогда не подумали, что трансформерами могут быть кроссовки? Еще один рекламный ролик найдут обладатели DVD-диска. **Продажа подержанных автомобилей** — достаточно прибыльный бизнес за рубежом, вот только смотреть нужно внимательнее. Вдруг вам попадется красный грузовик? Тогда хлопот не оберешься.

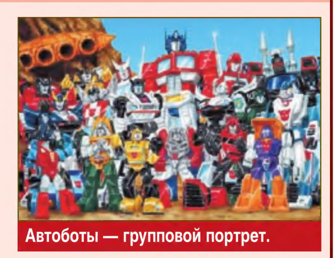
Вечеринка в стиле «техно». Пока остальные воюют, трансформеры-магнитофоны развлекаются!

В разделе «**Информация о трансформерах**» вы найдете ролики-отрывки из оригинального сериала, рассказывающие историю отдельных группировок трансформеров. Среди прочего есть и ролик о двух гигантских роботах-городах.

Недавно для игровых приставок **Sony Playstation** вышла игровая адаптация истории трансформеров. Она так и называется — **Transformers**. На диске — виртуальная трехмерная модель Оптимуса Прайма, которая демонстрирует все то, что умеет делать трансформер в игре. Также вас ждут **кадры из игры** и **ролик,** демонстрирующий игровой процесс.

Мегатрон — лидер десептиконов. «Плохой дядька» из первых сезонов.

Не обошли мы стороной и художественную составляющую трансформеров — на диске **галерея с рисунками и набросками** этих роботов, выполненными различными художниками. В другой галерее собраны **юмористические картинки**. Еще один приятный сюрприз — три **календарных листа**, два из них — на март и апрель. Календарь оформлен изображениями из **Beast Machines**.



Автоботы — групповой портрет.

Еще немного полезных интересностей для компьютера. Среди прочих материалов, на диске вас ждут **раскраски** для популярного аудио- и видеопроигрывателя **WinAMP**, выполненные по мотивам сериалов. И, конечно же, не забыли мы про **обои для рабочего стола** — подборку из более чем сотни красивейших картинок вы также обнаружите на диске.

Обладатели журнала с DVD найдут подборку **роликов, выполненных поклонниками** вселенной трансформеров. Среди них — музыкальный клип с кадрами из фильма; анимированная заставка по мотивам первых сериалов; ролик с трехмерным роботом Биттл Джаз; музыкальный ролик, в котором десептиконы танцуют брейк-данс. Ролик, снятый при помощи игрушечных трансформеров, повествует о тяжелом недуге, внезапно поразившем Оптимуса Прайма. А также — маленькая батальная сценка: Покемон против Оптимуса.

И еще один бонус — два музыкальных видеоролика, которые транслировались по телевидению на канале MTV. Один из них — **видеоклип**, который снял Стэн Буш на свою песню «Прикосновение». Именно она стала основной **музыкальной темой** полнометражного фильма «**Трансформеры**». Второй ролик — официальный **музыкальный видеоклип** с нарезкой из сериала **Beast Machines**. ■

Битва двух мегаполисов. Они, что неудивительно, тоже трансформеры.

- Quest for Glory;
- Dungeon Keeper 2.

Выставочный зал

В данном разделе располагаются материалы, которые никак не привязаны к журнальным статьям, но, с точки зрения редакции, заслуживают того, чтобы появиться на диске. Также в этом разделе находятся художественные работы, загадки и головоломки от наших читателей.

На диске вас ждет коллекция эксклюзивных **фирменных МФ-обоев** для рабочего стола. Если вы не приобрели прошлые номера «МФ» или только начали нас читать, не пропустите этот подарок редакции нашим читателям. Подборка обоев пополнится еще не раз, так что следите за обновлениями. Здесь же вы обнаружите последний номер журнала «**Легион**» и **творчество наших читателей**.

НА DVD

Фильм «**Хоббит**» так и не был анонсирован даже в планах кинопроизводителей, но это не помешало любителям книг Джона Р. Р. Толкина сделать собственную версию ролика к потенциально возможной ленте. Наверное, когда-нибудь мы и увидим предысторию «Властелина Колец» на большом экране, ну а пока стоит посмотреть эту маленькую шутку, которая могла бы ввести вас в заблуждение.

Настольные игры

Если вас заинтересует какая-нибудь из настольных игр, рассмотренных нами в обзорах, здесь вы сможете получить дополнительную информацию. Также в этот раздел помещаются файлы для самой популярной в мире настольной ролевки Dungeons & точной игры Magic The Gathering, и прочие интересности.

Красная рука судьбы собственной персоной.

Dungeons & Dragons

По сложившейся традиции на апрельском диске вы найдете информацию из новой книги для ролевой игры D&D. В этом месяце на диске «МФ» — отрывки, галерея иллюстраций и сетевое дополнение к 128-страничному приключению «Красная рука судьбы». Искателям острых (или заостренных) ощущений предстоит встретиться с ордой хобгоблинов, поклоняющихся королеве драконов Тиамат, и сразиться с ее верными драконоподобными слугами.

Magic The Gathering

Нет, это не Садко — это друид! Он просто воду заклинает...

Мы выкладываем **спойлеры** всех карт нововышедшего сета Магии «Договор Гильдий». Вместе со спойлером на диске лежат **ответы на часто задаваемые вопросы** по новым картам. И, разумеется, — традиционная «магическая» подборка: русские правила этой популярнейшей ККИ, традиционная коллекция обоев для рабочего стола Windows, а также необходимые всем игрокам документы **Oracle Reference** и **Comprehensive Rules**.

А также

ККИ «**Берсерк**» представлена в этом месяце спойлерами всех уже вышедших сетов, списком карт, входящих в профессиональные колоды, оффлайн-энциклопедией карт, а также правилами и списками профессиональных колод. Не забыли мы и про клиент «Берсерк-онлайн» — новая версия интернет-игры ждет вас на диске. По ККИ-проекту «**Небожители**» вы найдете: флэш-ролик, спойлер карт, правила игры и коллекция фирменных обоев. Правила к ККИ **VS System**, созданной по мотивам вселенной комиксов Marvel. Правила игры **Wings of War** и интервью с ее создателем — Андеа Анджиолино.

Данный раздел компакт-диска предназначен для размещения файлов и иных материалов, напрямую связанных со статьями, опубликованными в журнале.

Если вас заинтересовала история фильма «**Ведьма из Блэр**», то **дневник** одной из участниц проекта, **Хезер Донахью**, придется вам весьма кстати. Именно этот дневник, по сюжету фильма, нашли в подвале заброшенного дома посреди леса. А владельцы DVD-диска «МФ» найдут подборку роликов — «интервью», взятых у друзей, родственников и посторонних людей, с которыми встретились ребята перед тем, как пропасть в лесах.

К статье по друидам на диск выложена галерея изображений — как художественных и портретных, так просто абстрактных кельтских узоров. Также на диске вы найдете два Flash-ролика, демонстрирующих, как правильно рисовать некоторые кельтские узоры, и подборку тематических шрифтов. А для тех, кто сильно заинтересовался историческими прототипами фантастических друидов, будет не лишней статья Ольги Лосевой, опубликованная в одном из первых номеров «МФ» и размещенная на нашем диске в электронном виде.

С этого номера мы начнем выкладывать DVD-архив номеров «МФ» посезонно. Начнем, как и положено, с начала, то есть с осени. Итак, **старые номера «Мира фантастики»**: ноябрьский за 2005 год на CD и осенняя подборка сентябрь — ноябрь 2003—2005 на DVD.

А также

Карта **Земноморья**, выполненная к книге Урсулы Ле Гуин «Волшебник Земноморья». Ролики, демонстрирующие **работу человеческого мозга** в различные периоды жизни. **Видео** с кадрами запуска **ракет-катафалков**, которые доставляют прах в космос. Подборка **обоев**, **экранная заставка** и **постер к новому фильму —** все это к материалу о **Бермудском треугольнике**.

Среди дополнительных материалов к рубрике журнала «**Полигон**» находятся инструкции ко всем фотоаппаратам, прошедшим тестирование. Для **Sony DSC-W17** и **Panasonic Lumix DMC-FZ30** — на русском языке, а для **Canon PowerShot S2** и **IS Canon EOS 350D —** на английском. Стоит отметить, что в них описаны не только технические характеристики аппаратов и назначение клавиш, но и некоторые базовые приемы фотосъемки.

Все для компьютера

Необходимые программы и всякие полезности, предназначенные для вашего замечательного компьютера.

утилит для полноценной работы с нашим диском. Если у вас таких еще нет, настоятельно рекомендуется их установить. Проигрыватели видеофрагментов **QuickTime**, **DivX** и **Windows Media Player**, архиватор **WinRar** (с его помощью сжаты все остальные файлы на диске), просмотрщик pdf-файлов **Acrobat Reader** и флэш-браузер **Best Flash Player**. А кроме того — последняя версия лучшего в мире музыкального проигрывателя **WinAMP**. Также мы размещаем подборку проигрывателей — **Light Alloy**, **Crystal Player**, **Media Player Classic**, **Zoom Player**.

Библиотека

Здесь сосредоточиваются все большие тексты и статьи, размещаемые на диске. «Библиотека» технически устроена иначе, чем остальные разделы диска, и позволяет разворачивать статьи на весь экран, что повышает удобство чтения.

Творчество наших читателей

Хороших рассказов становится все больше, отбирать все труднее. На этом диске рассказов уже не пятнадцать, как ранее, а два десятка. А что делать?

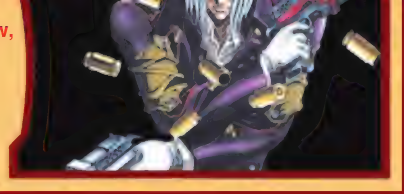
Темы апрельского литературного раздела — Рим, эльфы, драконы, религии и страхи.

Озар Ворон Смельдинг («**Выбор каган-бека Булана**») рассказывает, как выбирал веру для объединения своих племен храбрый хазарский вождь, — и кем оказался его союзник. Кто знает, как пошла бы история, будь на самом деле выбрано это наследие великой империи? В произведении уже известного читателям **Дмитрия Дзыговбродского** «**Два брата**» Тиберию дается пророчество: оба его сына много сделают для Рима, но лишь один из них произнесет слова, которые прогремят на весь мир и останутся в веках. Кто — поэт, мастер слов, или неразговорчивый воин? И еще о Риме: **Олег Пелипейченко** («**Успешная вылазка**») знакомит нас с воспоминаниями Муция Сцеволы. Грустными и очень уважительными по отношению к врагу.

Александр Гриценко в рассказе «**Беспутный меч**» дает представление о том, как история может выглядеть со стороны... меча. А **Алексей Гридин** («**Иудино племя**») повествует о судьбе мальчика, у которого — из-за экспериментов поколение или два назад — абсолютно исчезла способность отвергать чужую волю. Он не может не выполнять чужие приказы. Что в мире, где власть захватили церковники, участь весьма незавидная.

Кстати, о церковниках. **Эдуард Бензин** («**У открытой двери**») ехидно рассказывает о том, как религия видится со стороны инопланетян... и справедливо, надо сказать, видится. А нечего демонами объявлять всякую шушеру. В еще одном рассказе **Дмитрия Дзыговбродского** («**Голгофа ждет за уг-**

- НОВИНКИ D&D: Tome of Magic: Pact, Shadow, and Truename Magic; Power of Faerûn
- Gungrave, Evil Dead Regeneration
- Новый номер журнала «Легион»
- ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ



Друиды. Санитары леса.

Фирменные обои «Мира фантастики».

«Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца».

Работы наших читателей.

Фильм на DVD: «Ведьма из Блэр».

Magic The Gathering: Guildpack.

Тема диска: «Трансформеры».

«Тамплиеры 2: Портал тьмы».

«Небожители».

ВИРТУАЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ ЖУРНАЛА

WWW.MIRF.RU

МИР ФАНТАСТИКИ

№4 АПРЕЛЬ (32) 2006

БОЛЕЕ 600 МЕГАБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА CD И БОЛЕЕ 1500 МЕГАБАЙТ ФАНТАСТИКИ НА DVD

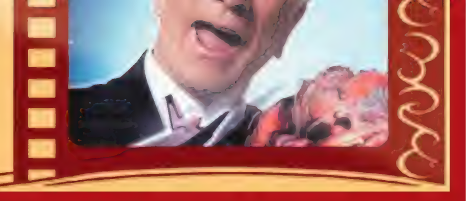
ТЕКСТЫ
- ДНЕВНИК ХЕЗЕР ДОНАХЬЮ («ВЕДЬМА ИЗ БЛЭР»)
- ЖУРНАЛ «ЛЕГИОН»
- ТВОРЧЕСТВО НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ

ВИДЕОРОЛИКИ
- «МЕРТВЫЕ ДОЧЕРИ»
- «ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ 2: СУНДУК МЕРТВЕЦА»
- «ХОББИТ»

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
- «DUNGEONS & DRAGONS»
- «БЕРСЕРК»
- «НЕБОЖИТЕЛИ»

ТЕМА ДИСКА «ТРАНСФОРМЕРЫ»

ВИДЕОДРОМ • КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ • НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ • РУБРИКИ ЖУРНАЛА
ВЫСТАВОЧНЫЙ ЗАЛ • ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА • МОБИЛЬНАЯ ФАНТАСТИКА • БИБЛИОТЕКА



Тема диска

ТРАНСФОРМЕРЫ

Видеоролики к сериалам
- Transformers
- Headmaster
- Masterforce
- Beast Wars
- Beast Machines
- Beast Wars II
- Beast Wars Neo
- Robots in Disguise (Car Robots)
- Armada (Micron Legend)
- Energon (Super Link)
- Cybertron (Galaxy Force)

Видеоролик к игре Transformers

Рекламные ролики

Видеоклипы фанатов

Музыкальные клипы

Галерея изображений

Юмор

Обои

Расцветки для «WinAMP»

Видеодром

Мертвые дочери
- видеоролики
- постеры

Пираты Карибского моря 2: Сундук мертвеца
- видеоролик
- постеры

Помутнение
- видеоролик
- постеры

Очень страшное кино 4
- видеоролик
- постеры

Сайлент Хилл
- видеоролик
- постеры

Супермен возвращается
- видеоролики

Ультрафиолет
- видеоролики
- постеры

V значит Вендетта
- видеоролик

Ultimate Avengers
- видеоролик

Князь Владимир
- видеоролики
- постеры

Люди Икс 3
- видеоролик
- постеры

Другой мир 2: Эволюция
- обои

Компьютерные игры

Тамплиеры 2: Портал тьмы
- видеоролик
- галерея изображений из игры

Кинг Конг
- видеоролик
- обои
- экранная заставка

Руководства и прохождения
- UFO: Возмездие
- The Fall: Последние дни мира
- Peter Jackson's King Kong — The Official Game of the Movie
- Корсары III
- Age of Wonders — Shadow Magic
- Starcraft: Broodwar
- Wizardry VIII
- Quest for Glory
- Dungeon Keeper 2

Настольные игры

Dungeons & Dragons
- Red Hand of Doom
- FAQ

Magic The Gathering
- правила на русском языке
- Comprehensive Rules
- Oracle Reference
- спойлеры Guildpack
- FAQ Guildpack
- обои

Берсерк
- правила
- спойлеры
- список карт профессиональных колод
- онлайн-клиент
- флэш-ролик
- оффлайн-энциклопедия

Небожители
- правила
- спойлеры
- флэш-ролик
- обои

Wings of War
- правила
- интервью с создателями

VS Systen
- правила

Выставочный зал

Хоббит
- фан-ролик

Обои «Мира фантастики»

Журнал «Легион»

Работы наших читателей

Рубрики журнала

Фильм на DVD: «Ведьма из Блэр»
- дневник Хезер Донахью
- обои

Друиды
- галерея изображений
- фирменные шрифты

Земноморье
- географическая карта

Человек
- видеоролики

Бермудский треугольник
- обои
- экранные заставки
- постер к фильму The Tringle

Архив «Мира фантастики»

Все для компьютера

Adobe Acrobat Reader

Best Flash Player

DirectX

DivX

K-Lite Codec Pack

QuickTime

Windows Media Player

WinAMP

WinRar

Подборка медиа-проигрывателей на все случаи жизни

Библиотека

Помощь по диску

Информация о диске

Рассказы наших читателей

Основы Magic The Gathering

булгаковская сцена с Понтием (тогда еще не Пилатом) — но в Эльфийской Демократической Империи. Над чем властен человек? Что предрешено? Что реально, что иллюзорно?.. А в мире, где существуют мастера иллюзий, болотные ночницы (**Анна Клименко**, **«Последняя милость императора»**), и государственный преступник может дождаться милости от императора. Даже командор, пытавшийся его убить. И это действительно будет милость...

Александр Прытков (**«Удалой пират»**) рассказывает о дерзких авантюристах-пиратах, союзником которых стал эльф. **Гумеров Альберт aka Сказочник** (**«Дракон»**) — о том, как на самом деле охраняется эльфийская Драконья роща. А **Сергей Иванов** (**«Грэта»**) — о девушке, которой сильно не повезло: родилась уродкой. Отношение в деревне — соответствующее. В конце концов, Грэта не выдерживает и решает покончить с собой...

О драконах — еще не одно слово. В этот раз слова замолвят:

- **Олег Бондарев** (**«Плененный богатством»**) — вновь о том, как становятся драконами. Получая мудрость, богатство, силу...
- **Дзыговбродский Дмитрий** (**«Принцесса и дракон»**) — взгляд на дракона как на стратегическое вооружение. Со всеми плюсами от его наличия;
- **Сергей Криворотов** (**«Быть владыкой»**) — и еще один взгляд на необходимость дракона. Стоившую жизни старому дракону.

А **Роман Куликов** (**«Такая работа...»**) и **Антон Хохлов** (**«Работа»**) рассказывают о том, каково заниматься... да-да, повседневной работой. Харону и пауку-оборотню с василиском-секретарем, соответственно. Такие вот интересные производственные заметки.

Закончить стоит на жизнерадостной ноте. Произведение **Олега Гаврилина «Листопад»** — о хрупкости живого мира перед людьми. **Сергей Непрозванов** (**«Феникс»**) говорит о хрупкости мира людей. Да и **Андрей Буторин** (**«Не ошибается тот, кто стреляет первым»**) — о том же. **Дмитрий Freeman** (**«Бессмертный жанр»**) показывает, как страхи перед хрупкостью мира используют писатели-фантасты — не видя действительно фантастического вокруг. А рассказ **«Зимняя сказка» Станислава Наумова** — о страхах уже самих писателей. Перед редакторами. Литературный редактор, отбирая материалы на диск, повеселилась!

А также

Выходные данные, правила проведения конкурсов «Мира фантастики», помощь по диску, информация о составителях диска и стандартный блок статей о Magic The Gathering. МФ

*Упорядочиванием фантастических грузов в дисковых закромах «Мира фантастики» по-прежнему заведует **Иван Шелуханов**. Произведения наших читателей тщательно подбирает **Татьяна Луговская**.*

КНИЖНЫЙ РЯД

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

ЛИТЕРАТУРНЫЕ НОВОСТИ

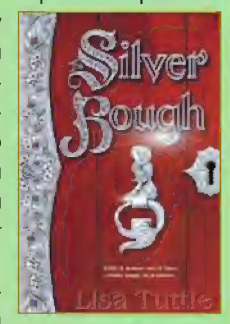
Сказки про остроухих

«Однажды, в канун осени» (Once Upon an Autumn Eve) — третья книга **Денниса Л. Маккирнана** об эльфах. Романы — не цикл в привычном понимании, ибо сквозного сюжета или общих героев здесь нет. Книги просто носят похожие названия («Однажды в какое-нибудь время года»), а персонажи тесно связаны с миром фэйри. В новом романе эльфийская принцесса Лиаза спасает раненого рыцаря-человека, который невольно проник в мир фэйри. Героям придется преодолеть немало препятствий, прежде чем обрести любовь. Некоторые романы Маккирнана выходили в «***Азбуке***».

Недавно «***Эксмо***» издало у нас романтическое фэнтези американки **Уэн Спенсер** «Тинкер» (рецензия — в «Книгах номера» этого выпуска «МФ»). В апреле в США выходит продолжение — «*Волк, кто правит*» (Wolf Who Rules). Действие по-прежнему происходит в Питтсбурге относительно недалекого будущего, который смыкается с магическим миром эльфов. Волк, кто правит, эльфийский аристократ, ставший мужем земной девушки Тинкер, — вице-король Западных Земель и властитель волчьего Клана. И ему, и Тинкер предстоят новые опасные приключения...

Мифы возвращаются

Лауреат многих престижных премий **Лиза Таттл** пишет необычную фантастику, где щедро использует традиционную мифологию в новых декорациях. Ее роман «*Серебряная ветвь*» (The Silver Bough) повествует о маленьком шотландском городке Эпплтаун, чьи славные деньки остались в далеком прошлом. Однако город сохранил неуловимое очарование и кажется уютным уголком в нашем переменчивом мире. Именно так считают три американки, оказавшиеся тут. Кэтлин Мэллори после развода бросает престижную работу и становится во главе местной библиотеки. Недавно овдовевшая Нелл Вестри переезжает в Эпплтаун, потому что некогда они с мужем испытали здесь истинное счастье. А юная Эшли Кэлдис просто приехала в Шотландию в поисках фамильных преданий. Внезапно страшный оползень отрезает городок от внешнего мира — и выясняется, что Эпплтаун совсем не то, чем кажется! Город населяют странные существа, потому что отсюда можно попасть в Другой Мир, где царит магия... Ранее некоторые вещи Лизы Таттл выходили в «***АСТ***».



Украинское вторжение

Новый издательский проект стартовал на излете 2005 года в Киеве. В издательском доме «Сварог», ранее не проявлявшем особого интереса к «жанровой» литературе, открылась новая серия фантастики «Библиотека вторжения». Первыми книгами серии стали «Испытание Тьмой» Петра Верещагина, двухтомник «Полководцы» Нины Чешко и «Заря над Армагеддоном» Федора Чешко. На данный момент готовятся к выходу книги Владимира Аренева, Юлии Горишней, Ильи Новака и других авторов. Первые книги серии выходят на русском языке, однако запланированы к изданию и романы на украинском. Судя по всему, этим издательство не ограничится: уже объявлено о приеме рукописей молодых авторов, идут переговоры с рядом известных российских и украинских писателей-фантастов. Издательский дом «Сварог» планирует также ряд встреч писателей с читателями и автограф-сессий в рамках презентации «Библиотеки вторжения». Пока сложно сказать, суждена ли новой серии долгая и счастливая жизнь: до сих пор украинские издательства, пытавшиеся выпускать фантастику на русском языке, вчистую проигрывали российским конкурентам.

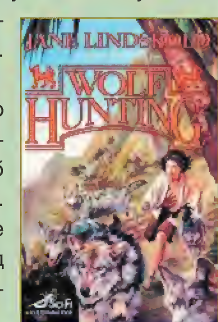
Вручена «Лунная Радуга»

Как сообщает сайт ***moonrainbow.fastbb.ru***, определился первый лауреат премии «Лунная Радуга», учрежденной Литературным отделением Международной академии духовного единства народов мира (МАДЕНМ), писателем-фантастом Сергеем Павловым и летчиком-космонавтом Игорем Волком. В этом году на премию претендовали Андрей Белянин (с романом «Охота на гусара»), Владимир Васильев и Александр Громов («Антарктида online»), Олег Дивов («Ночной смотрящий»), Ольга Елисеева («Сын Солнца») и Далия Трускиновская («Окаянная сила»). Однако победителем стал совсем другой автор. Склоняясь более к жанру научной фантастики, нежели фэнтези, и не найдя подходящих произведений среди предложенных членами МАДЕНМ номинантов, Павлов воспользовался своим правом и внес дополнительную кандидатуру — Евгения Гуляковского с книгой «Обратная сторона времени». Ему и были вручены почетный диплом премии «Лунная Радуга» и оригинальный символ: фрагмент теплоизоляционной облицовки космического корабля «Буран».

Самая яркая новинка апреля — третья часть фэнтезийного эпика **Грегори Киза** «*Королевство костей и терний*». Роман «*Кровавый рыцарь*» (The Blood Knight) продолжает историю смуты и раскола в великой Кротенийской империи. Терновый Король проснулся, и героям придется несладко: впереди великие бедствия... Цикл выпускается «***Эксмо***» в серии «Меч и магия».

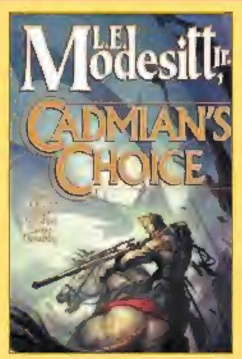
Роман **Дэвида Дрейка** «*Стеклянная твердыня*» (The Fortress of Glass) открывает трехкнижие «*Корона островов*». Ветеран вьетнамской войны Дрейк снискал популярность благодаря циклам крепкой военно-авантюрной НФ, однако с 1997 года он выпускает фэнтезийный эпик «Повелитель островов». Несмотря на явную вторичность к Ле Гуин и Толкину (а может, благодаря этому), цикл Дрейка пользуется значительным читательским успехом в США. Но писатель заявил, что все должно иметь свой конец — поэтому трилогия «Корона островов» станет заключительной частью эпопеи, которая в итоге будет состоять из 9 романов. Однако с фэнтези Дрейк завязывать не намерен: у него уже есть идея абсолютно новой трилогии, которая может развиться в нечто более масштабное. В России цикл «Повелитель островов» выходит в «Золотой серии фэнтези» («***АСТ***»).

Джейн Линдскольд** более известна как вдова Роджера Желязны, дописавшая некоторые его неоконченные романы («Лорд Демон», «Доннерджек»). Однако мадам Линдскольд занимается творчеством и самостоятельно — причем с немалым успехом. Одно из самых популярных ее произведений — фэнтезийный цикл «*Глазами волка*». В апреле выходит уже пятый роман — «*Волк-охотник*» (Wolf Hunting), где продолжаются приключения отважной девушки Файркипер. Она воспитана полуразумными волками, находится с ними в телепатической и магической связи, что помогает героине выжить и преуспеть в опутанном интригами феодальном мире. Начатый в 2001 году цикл сильно напоминает романы Робин Хобб о Фитце Чивэле. Права на издание книг Линдскольд в России принадлежат «Эксмо».

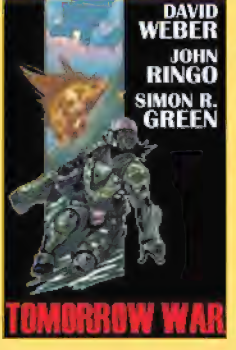


Эта многоликая фантастика

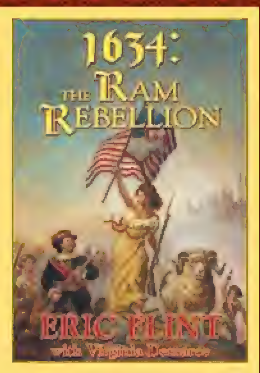
Роман «*Выбор Кэдмиана*» (Cadmian's Choice) — пятый том «*Хроник Коруса*» **Лиланда Э. Модезитта**. Некогда планета Корус наслаждалась покоем и благоденствием, но жуткая катастрофа отбросила мир в пучину дикости. Люди пытаются выжить среди расплодившихся странных существ и причудливых животных. Постепенно герои цикла выясняют, что катастрофа была спровоцирована Электорами, искусственно созданными существами, которые готовят Корус для заселения своими хозяевами — могучей древней расой, чей мир погиб в результате катаклизма. Цикл Модезитта — социально-экологическая НФ в фэнтезийных декорациях. В России Модезитт — «клиент» «***АСТ***».



Канадское издательство ***Delirium PL*** представляет любопытный проект — совместный цикл мастеров военной НФ **Дэвида Вебера**, **Джона Ринго** и **Саймона Грина**. В апреле выйдет первый роман планируемой трилогии — «*Завтрашняя война*» (Tomorrow War). Герой романа, кадет Звездного Вест-Пойнта Майкл Лермонт оказывается в самом центре глобального конфликта между расколовшимся человечеством: Западной Директорией и Восточным Конкордатом. А еще рядом с непонятными целями крутятся загадочные Чужие... Уже в конце года появится второй том цикла — «*Пощады не будет*» (Without Mercy), а предположительно весной 2007 — заключительная часть «*Эпоха Нью-Йорка*» (The Time of New York). Судя по всему, нас ждет еще одна добротная космоопера, вот только пока неясно, кто из соавторов перетянет одеяло на себя. В России трилогия планируется к выходу в «***Эксмо***».



В 2000 году **Эрик Флинт** в романе «1632» поведал историю маленького американского городка Грэнтвиль, который из-за космического катаклизма провалился в Германию времен Тридцатилетней войны. Книга имела немалый успех и положила начало циклу «*Осколки Ассити*». В создании дальнейших томов активно поучаствовал ряд известных авторов. И вот — новая книга, *1634: The RAM Rebellion*, в написании которой компанию Флинту составила Вирджиния Демерс. 17 век, долгая война продолжает раздирать Европу в клочья. Но в борьбу вступила новая сила, которой не было в привычной истории нашего мира. Американцы 20 века во главе с Майком Стимсом и великий полководец-реформатор, король Швеции Густав-Адольф объединились в Конфедерацию Европы...



Роман мастера военной фантастики **Джона Ринго** «*К востоку от Солнца, к западу от Луны*» (East of the Sun and West of the Moon) — четвертая часть цикла о Консульских войнах. После компьютерного сбоя человеческая цивилизация была разрушена многолетними гражданскими войнами. Еще раньше на Земле появились плоды генной инженерии — мифологические разумные существа вроде русалок, кентавров и драконов. И вот на псевдосредневековой планете идет схватка между демократическим, но погрязшим в бюрократии Советом и тоталитарным Альянсом. Герои должны завладеть уцелевшим звездолетом, который способен вывести человечество на новый уровень развития. В России цикл выйдет в «***Азбуке***».

С писательницей беседует Дмитрий Злотницкий

«ВАМПИРЫ ПОБЕЖДАЮТ СМЕРТЬ»

РАЗГОВОР С ЛОРЕЛ ГАМИЛЬТОН

Вампиры, оборотни и зомби — привычная реальность в мире, созданном нашей сегодняшней гостьей. Они существуют, работают и порой совершают преступления, раскрытием которых занимается знаменитая Анита Блейк. Без сомнения, Лорел Гамильтон удалось создать один из интереснейших вампирских циклов современности...

«Я тщательно готовлюсь к созданию романов»

С чего начиналась ваша писательская карьера? Как вы нашли свой жанр?

Откровенно говоря, я всегда мечтала быть именно писательницей. Свой первый рассказ я сочинила в двенадцать лет. В четырнадцать прочла первое фэнтезийное произведение — это были «Голуби Ада» Роберта Говарда. С тех пор я совершенно точно знала, что хочу писать вещи именно такого плана и стиля — темного, мрачного фэнтези.

Уже в семнадцать лет я писала короткие рассказы для журналов. Друзья часто звали меня сходить в кино или на пляж, но мне всегда приходилось отвечать: «Нет, мне надо дописать рассказ». Даже в юности я очень серьезно относилась к писательству.

По оригинальной обложке легко перепутать мистический детектив с эротической драмой.

В университете мне в руки попала книга под названием «Естественная история вампиров». Я перечитывала ее столько раз, что, кажется, помню ее всю, чуть ли не дословно. Именно эта книга и определила мою любовь к вампирам.

А каких авторов фантастики вы могли бы отметить?

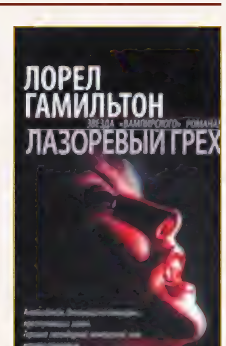
Для меня всегда большое значение имело творчество Андрэ Нортон, не только из-за высочайшего уровня ее произведений, но и потому, что она женщина. До того, как я начала писать мистику и близко познакомилась с этим жанром, называла своим кумиром Луизу Элкотт. Затем мне стало казаться, что ее книги для меня — пройденный этап, но впоследствии я с удивлением узнала, что и она начала писать романы ужасов. И хотя я люблю таких авторов, как Эдгар По или Говард Лавкрафт, пример упомянутых был очень важен для юной девушки из центральных штатов, которая начинала писать сама.

У вас растет дочь. Вы даете ей читать свои романы?

Тринити сейчас всего десять лет. Она знает, чем я зарабатываю на жизнь. Как она утверждает, я пишу «книги-страшилки». Но ей их читать пока рановато, впрочем, она и не слишком-то рвется. Но когда она подрастет, если захочет их прочесть, я, разумеется, не стану препятствовать. Но не раньше, чем через пару лет.

Наверное, написать книгу — почти как вырастить ребенка... Как вы работаете над романами?

Я проделываю много предварительной работы, собираю необходимую информацию из самых разных источников. В большинстве серьезных книг всегда есть библиография, и я стараюсь обращаться ко всем перечисленным в ней книгам. Читателя куда легче убедить в фантастических элементах истории, когда реалистичные элементы выглядят достоверными.



В издательстве мне говорили, что я более тщательно готовлюсь к созданию фантастических романов, чем многие писатели-реалисты. Хотя я в своих книгах почти не касаюсь серьезной науки, приходится заниматься всяческими изысканиями. Помогает и биологическое образование.

Одно из главных моих правил: факты можно использовать по-разному, но для начала надо их знать. Например, для одного из романов мне понадобился герой с крыльями, как у мотылька. Около недели я потратила на то, чтобы отыскать всех мотыльков, населяющих Европу, — их оказалось достаточно мало, и ни у одного не оказалось таких крыльев, которые меня бы устроили. Мой стол был засыпан изображениями разных крыльев и, используя четыре вида, я соединяла их между собой, как доктор Франкенштейн, чтобы создать крылья своей мечты.

А интернет помогает в работе?

Как и большинство инструментов, всемирная сеть может быть использована как во благо, так и во зло. С одной стороны, я сомневаюсь, что пользовалась бы столь широкой популярностью по всему миру, если бы информация о моих книгах не распространялась в интернету, не было бы сетевых обсуждений... Когда люди объединяются вокруг любимого произве-

Ждем в этом году.

дения, обсуждают его с единомышленниками — это всегда идет ему на пользу. Мой сайт и другие сетевые проекты, как мне кажется, значительно увеличивают известность книг, превращая имя автора практически в торговую марку.

С другой стороны, интернет провоцирует множество ненужных слухов и пустых сплетен. Иногда достаточно одного неосторожного слова, оброненного кем-то на форуме, чтобы ложная информация распространилась повсюду. Интернет дает любому возможность высказаться, но не все могут ей адекватно воспользоваться.

И, конечно, сетевое пиратство — это бич интернета. Люди, которые сканируют и распространяют мои книги бесплатно, по сути, воруют у меня, ведь я этим зарабатываю на жизнь. И не только у меня, но и у всех, кто связан с изданием книг, а таких людей немало. Да и по отношению у тем, кто покупает книги, такие действия, прямо скажем, не слишком красивы.

Теперь, когда мы чуть ближе познакомились с писательницей и ее литературными вкусами, наверное, пора прейти к разговору о ее книгах. В первую очередь, разумеется, разговор зашел о самом известном цикле Гамильтон — об охотнице на вампиров Аните Блейк.

«Смерть кого-нибудь из них разобьет мое сердце»

История об Аните Блейк уже состоит из полутора десятка томов. Не тяжело ли вам продолжать столь протяженный цикл?

Ничуть. Мне нравится создавать масштабные, многоплановые циклы. В первую очередь я стараюсь как можно глубже всего рассматривать персонажей и их взаимоотношения на протяжении длительного времени. Сложности порой возникают, но в основном в деталях: бывает нелегко вспомнить рост или цвет глаз героев. Но если я не буду внимательно следить за такими подробностями, кто-нибудь обязательно заметит ошибку.

Первый роман писательницы оказался не слишком успешным.

За мелкими деталями и незначительными сюжетными линиями всегда уследить непросто. Однажды я упомянула, что один из героев был раньше женат, а потом забыла об этом. И когда я читала отрывок из новой книги на одной из встреч с читателями, эту ошибку, конечно, заметили. Но мне кажется, что написать одиночный роман даже сложнее: столько усилий приходиться потратить на создание мира и героев — только для одной книги. К тому же, если получилось хорошо, то обидно не вернуться в этот мир.

Героев в ваших романах очень много и умирают они редко. Не собираетесь ли вы убить кого-нибудь из центральных героев цикла?

В данный момент таких планов нет. Я так люблю их всех, что смерть кого-нибудь из них разобьет мое сердце. Мой редактор уже советовала подсократить количество персонажей... Но ни она, ни я так и не смогли выбрать, кого убить. Если кто-то все-таки умрет в будущем, я буду очень по нему скучать.

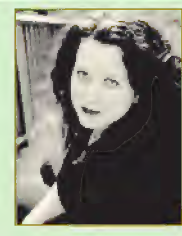
А не было ли такого, что герой, которого вы хотели убить, выпутывался из смертельной ловушки, в которую его загонял автор?

Откровенно говоря, было. В конце «Цирка проклятых» Жан-Клод должен был умереть. Но уже когда я писала роман, внезапно осознала, что не смогу убить его. Для нас с Анитой его смерть стала бы слишком тяжелым ударом. Я специально ввела в повествование Ричарда, чтобы несколько уменьшить роль Жан-Клода. И я не раз во всеуслышанье повторяла, что Анита и Жан-Клод не станут парой!

И в ваших романах, и у многих других авторов вампиры и эротика часто идут рука об руку. Как вы считаете, что делает ночных охотников столь сексуальными?

Единственный ответ, который приходит мне на ум: дело в том, что люди пытаются придать привлекательные и эротичные черты тому, что их страшит. Смерть пугает. А вампиры в некотором роде побеждают смерть, они опасны и страшны сами. Это и делает их привлекательными.

Досье: Лорел К. Гамильтон



Будущая писательница родилась в штате Арканзас, в небольшом городке. Она рано потеряла мать, поэтому воспитанием Лорел занималась бабушка. Она рассказывала внучке страшные истории и постепенно пристрастила девочку к мистике. Позднее писательница вспоминала, что три вещи сделали ее такой, какая она есть: смерть матери, бабушкино воспитание и жизнь в доме, где не было ни одного мужчины. Повзрослев, Лорел получила биологическое образование в колледже в Индиане, где и познакомилась со своим будущим мужем Гэри Гамильтоном (девичья фамилия писательницы — Клейн).

Писательская карьера Лорел Гамильтон началась в 1992 году, а первый роман цикла об Аните, насчитывающего уже двенадцать книг, увидел свет на следующий год. Именно с этой книги, «Запретного плода», началась всемирная известность писательницы.

Действие цикла разворачивается в мире, похожем на современную Америку, но с примесью магии. В отличие от большинства серий со схожими завязками, вампиры и прочая нечисть живут здесь наравне с обычными людьми и пользуются всеми правами граждан США, а не скрываются от правительства и простых смертных.

В 2000 году начал выходить второй крупный цикл Лорел Гамильтон о принцессе Фей Мередит Джентри. Мир этого сериала имеет много общего с Америкой Аниты, но персонажи и сюжеты совершенно другие. Кроме того, Лорел написала по одному роману в межавторских вселенных Star Trek и «Равенлофт».

Подробнее о творчестве Лорел можно на ее персональной страничке в интернете — ***laurellkhamilton.org***, а для самых преданных поклонников писательница ведет сетевой дневник: ***blog.laurellkhamilton.org***.

Не собираетесь ли вы поведать о юности Аниты или дать нам посмотреть на ваш мир за пределами США, где, судя по последним романам, должно быть много всего интересного?

Нет, никаких приквелов не будет точно. Тем не менее, возможно, я обращусь к этим темам в будущих романах. У меня есть несколько идей, связанных с Европой, но для их воплощения надо самой выкроить время и посетить ее, чтобы подготовиться. Я обязательно покажу читателям Совет Вампиров и то, как они живут в Старом Свете.

Анита уже сталкивалась с демонами. Нет ли планов ввести в сюжет и ангелов?

Хотелось бы, конечно, чтобы и ангелам нашлось место в моих книгах. Но писателю легче сделать интересным зло, чем добро. Использовать ангелов — неплохая

«Равенлофт» объединяет вампирскую мистику и знакомую Гамильтон ролевую игру D&D. А вот что привлекло писательницу в «Звездном пути», можно только догадываться.

идея, но я пока не очень представляю, какую роль им отвести. Демонов призывали плохие парни ради совершения злодейств. Вмешательство ангелов может произойти только в том случае, если все остальные возможности одержать победу исчерпаны и только религия может помочь Аните. Пока такой сюжет не слишком вписывается в приключения Аниты.

Признаться, у меня есть идея нового мира, в котором ангелы будут играть ключевую роль. Возможно, позднее я напишу про этот мир новый цикл.

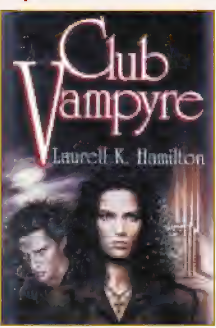
В мире Аниты у меня всегда вызывало удивление то, что Церковь столь мягко реагирует на существование нечисти. Может ли вампир противостоять освященным предметам, если верит в Бога?

Тут дело, в первую очередь, в том, что оборотни не имеют никакого отношения к злу: ликантропия — просто болезнь. Да и вампиров большинство рассматривает скорее как больных, чем проклятых... Хотя имеются сторонники и противоположной точки зрения. А вот вера вампира не спасет, так как «работать» святые символы заставляет не его отношение к религии, а вера человека, в чьих руках они находятся.

А не приходилось сталкиваться с такой известной «вампирской» ролевой игрой, как Vampire: The Masquerade?

Я о ней только слышала, но никогда не было возможности познакомиться поближе. Зато я играла в Dungeons & Dragons, когда оканчивала школу и училась в колледже.

Впрочем, сколь бы популярна ни была Анита, творчество Гамильтон не ограничивается описаниями ее приключений. Чем вы гордитесь больше всего? Расскажите немного и о других своих ро-



нам и о прочих своих достижениях.

«Запреты исчезли»

Центральный персонаж вашего второго цикла, Мередит, как и Анита — незаурядная женщина. Чем отличаются героини?

Характер Аниты, ее отношение к жизни и модель поведения куда ближе к моим собственным. Мы с ней столько вместе пережили, что я знаю Аниту почти так же хорошо, как саму себя. Соответственно, и писать о ней у меня выходит более естественно.

Мерри же мыслит совершенно иначе. К этому я и стремилась: мне хотелось показать такую же девушку из американской глубинки, как я сама, но с совершенно другим мироощущением. С уникальным взглядом на жизнь, которого я сама лишена. Как мне кажется, это удалось, но тем самым я усложнила себе дальнейшую работу над циклом.

Впрочем, «взаимопонимание» с Анитой и прочими героями ее цикла достигло апогея только к четвертой книге. Надеюсь, что и с Мерри получится так же, и я смогу писать о ней с большей легкостью.

Нет ли желания написать книгу, где главный герой — мужчина?

Я бы очень этого хотела, но не уверена, что понимаю их в достаточной степени, чтобы убедительно показать историю с точки зрения мужчины.

В книгах о Мередит значительную роль играет политика. Вы ориентируетесь на современную политику?

Честно говоря, я не слишком люблю современную политику. Для романов о Мередит я специально изучала этот вопрос, но использовала в первую очередь эпизоды из жизни французского двора времен «короля-солнце» Людовика XIV. В фэнтези очень часто используют фрагменты британской истории — а я решила взять за образец Францию. Современные же политики часто ставят меня в тупик своими поступками, что меня совсем не радует.

Современная фантастика все больше начинает напоминать реалистичную прозу: ее читателей уже не удивить насилием, сексом, жестокостями. Почему так происходит?

Мне кажется, что в этом отношении фантастика всего лишь отражает тенденции нашей жизни. Когда я была маленькая, в новостях не рассказывали о жестоких убийствах или изнасилованиях — они

но о них молчали. Сейчас практически все запреты исчезли, теперь о многом говорят и пишут открыто. У этого, конечно же, есть и положительные, и отрицательные стороны.

Я знаю, почему реальные, в том числе и неприглядные факты нашей жизни, находят отражение в моих романах. Я не раз беседовала с полицейскими и военными, если бы я в своих книгах смягчала бы то, о чем они рассказывали, я бы считала, что изменила их доверию. Хотя в цикле об Аните намешаны фэнтези, мистика и романтика, детективный элемент никуда не исчезает. А работа детектива связана с убийствами, убрать которые из истории было бы нечестно. Впрочем, в последнее время я несколько подустала от жестоких преступлений, так что Аниту ждут более изящные приключения, в которых количество убитых можно будет подсчитать без калькулятора.

Да, а над чем вы работаете сейчас?

Я пишу очередной роман об Аните, посвященный в основном ее личной жизни. Ждите много вампирской и оборотнической политики. Роман выйдет летом 2006 года.

Что бы вы хотели сказать своим российским читателям?

Я бы с удовольствием пообщалась с ними лично, хотя и не уверена, что в ближайшее время смогу это сделать. Я пока слишком мало знаю о вашей выдающейся стране, чтобы приехать к вам, но я хотела бы это исправить. Благодарю вас за время и усилия, которые позволили мне хотя бы заочно поговорить с российскими читателями.

Большинству писательниц не свойственны такой уровень натурализма и жестокости, который присутствует в романах Гамильтон. Вероятно, именно это стало причиной популярности ее романов среди читателей обоих полов. Увлекательные сюжеты, яркие герои — вот что ждет на страницах книг Лорел как ее старых поклонников, так и тех, кто решит впервые познакомиться с творчеством писательницы.

«МФ» благодарит ассистента Лорел Гамильтон, Дарлу Кук, за помощь в проведении интервью.

КНИГИ НОМЕРА

Свежие впечатления наших постоянных авторов о книгах в жанре фантастики и фэнтези, выпущенных российскими издательствами за последние месяцы.

МАУГЛИ ШИВОРОТ-НАВЫВОРОТ

ЕВГЕНИЙ ФИЛЕНКО
БУМЕРАНГ НА ОДИН БРОСОК

Роман ● **Обложка:** *М. Калинкин* ● **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт»* ● **416 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Утопия, роман воспитания, авантюрный роман* ● **Роман примыкает к циклу «Галактический консул»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Аркадий и Борис Стругацкие «Стажеры»
- Кир Булычев, цикл о докторе Павлыше

Тот, кто утверждает, что утопия в духе «Полуденного цикла» братьев Стругацких изжила себя, просто плохо знаком с творчеством Филенко. На сегодняшний день Евгений Иванович, пожалуй, самый удачливый и талантливый продолжатель этой линии в творчестве АБС. Сложно представить более комфортный и удобный для жизни мир, чем тот, что описан в «Галактическом Консуле». Мир, в котором жить не просто безопасно и легко, но еще и чертовски интересно. Здесь можно строить дома, писать картины, растить детей — а можно смело исследовать Галактику, ставить рискованные научные эксперименты или налаживать контакты с представителями иных цивилизаций, как великий ксенолог Константин Кратов.

Однако главным героем нового романа Филенко стал не Галактический Консул Кратов (без которого, впрочем, тоже не обошлось), а совершенно новый персонаж — юный Северин Морозов. Если с будущим Консулом мы имели счастье познакомиться в сравнительно зрелом возрасте, то Морозов привлек внимание Департамента оборонных проектов, будучи трех лет от роду. Именно тогда отряд патрульных, явившийся на место гибели инопланетного космического корабля, обнаружил уцелевшую капсулу со спящим ребенком, на первый взгляд ничем не отличающимся от обычного человеческого детеныша. Кто

ЦИТАТА

Люди кажутся эйханам неартистичными, их чувства — неглубокими и даже фальшивыми, как неряшливая мазня художника-недоучки на деревянной доске... Потому ваши шпионы раз за разом терпят фиаско, что любой, самый недалекий эйхан сразу увидит фальшь в их поведении, выделит чужаков среди толпы, прочтет знаки опасности в их лицах...

Это интересно

Собственно цикл «Галактический консул» состоит из четырех частей: «Гребень волны», «Гнездо феникса», «Эпицентр», «Блудные братья». «Бумеранг на один бросок» — не прямое продолжение, а скорее «спин-офф», продолжающий некоторые сюжетные линии «Блудных братьев».

бы мог подумать, что этот «Маугли наоборот» окажется эйханом, представителем гуманоидной расы, много лет ведущей необъявленную войну против своих двоюродных братьев-землян?..

Рассказывая о детстве и ранней юности своего героя, Евгений Филенко серьезно дополнил картину мира, в котором живут Северин Морозов и Константин Кратов. То, как здесь воспитываются дети, говорит про общество больше, чем любые политологические и социологические выкладки. Как и братья Стругацкие, Филенко склоняется к интернатской форме обучения, но отнюдь не зацикливается на ней. Земля в его романах поражает кипучим разнообразием: здесь есть все, что способен представить слабый человеческий разум, в том числе и многочисленные традиционные семьи.

МФ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Юным героям «Бумеранга на один бросок», пусть даже живущим в интернате на Детском Острове, предоставлена неслыханная по нашим меркам свобода — за исключением права на риск и права распоряжаться собственной жизнью. Именно этот запрет и вызывает бунт Северина, обходными путями получившего информацию о том, как важна его персона для установления мира между людьми и черными эйханами — наследниками неандертальцев, в доисторические времена «депортированными» с родной планеты могущественными пришельцами. Воспитанный как обычный земной мальчишка, Морозов не может понять ненависть своих генетических соплеменников к homo sapiens. Как получилось, что между народами, так мало отличающимися друг от друга, пролегла бездонная пропасть? И он добровольно берется сыграть сложнейшую и опаснейшую роль, став посредником между людьми и эйханами. Вопреки всем уговорам и прямому запрету взрослых. Разве можно не гордиться цивилизацией, которая *так* воспитывает своих детей?..

Итог: редкая книга, которую, дочитав до конца, тут же хочется перечитать снова. Одна проблема: перед нами в лучшем случае половина, если не треть полновесного романа о приключениях Северина Морозова. И, зная темпы работы Евгения Филенко, трудно предсказать, когда увидит свет вторая часть повествования.

Присутствуют
- интриги спецслужб
- прекрасные незнакомки
- инопланетные резиденты

Отсутствуют
- кровь
- боль
- ненависть

СЮЖЕТ	9
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

Василий Владимирский

НОВЫЕ ЛЕГЕНДЫ — 2

Сборник ● **Издательство:** *«Азбука-классика», 2005* ● **704 стр.** ● **5000 экз.** ● **Жанр:** *Антология мистики и фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- сборники «Сакральная фантастика»
- сборник «Том с привидениями»
- сборник «Полночь, XIX век»
- «Антология мировой фантастики» том 8 («Замок ужаса»)

Первые «Новые легенды» (см. «МФ» №19, март 2005) запомнились произведениями Кирилла Бенедиктова, Андрея Плеханова и Хольма Ван Зайчика — но были в нем и рассказы, на два порядка уступавшие лучшим. Второй выпуск антологии лишен этого недостатка: в книге нет ни одного текста, откровенно слабого в художественном отношении. Есть миниатюры, несколько не добравшие до общего уровня: «Пути единорогов» Николая Караева, «Кружка темного» Сергея Легезы, «Королевская библиотека» Владимира Аренева. Но это не провалы, а именно — чуть хуже. Все прочее — выше среднего, причем среднего не для нашей сегодняшней фантастики, а для современной литературы в целом.

Это интересно

На «Бастконе-2006» редактор сборника, Ольга Трофимова, сделала доклад «Мистика в литературе нового века». Он вызвал бурную дискуссию. Тогда-то, в одной из реплик, и прозвучало слово «гностицизм». Оно, кажется, точно отражает суть мистических текстов сборника, у которых нет «четко выраженных корней».

В предисловии Мария Звездецкая дает свое определение современной мистической литературе и отделяет «высокое» понимание жанра случае речь идет о теории и практике богопознания. «Цель практикующего мистика, — пишет Звездецкая, — приблизиться к Богу, Абсолютному началу и первопричине всех вещей, соединиться с ним». Ну, а мистика обывателя «...замешана на вере в сверхъестественное, которое в любой день и час может повстречаться на нашем пути, на вере в потусторонний мир и иную реальность, и возможность общения с ними».

«Звездами» сборника стали те, кто далек от статуса писателя-«миллионщика», да, наверное, и не стремится к нему. Может быть, лучшая, хотя и донельзя темная вещь — новелла Ильи Новака «Тонкий болезненный звон». Философская составляющая подводит читателя к мысли о том, что истинную суть христианства мало кто понял... Талантливо и черно. Большой рассказ Никиты Красникова «Недокументированные функции» повествует о том, сколь трудно в нашем мире открыть что-нибудь принципиально новое — поскольку невероятно сильны потусторонние «закрыватели», «стопперы».

Итог: редактор сборника Ольга Трофимова достойна всяческих похвал. «Новые легенды — 2» — большой подарок для любителей мистики. Те, кто уже понял, что такие книги должны входить в «ближнюю коллекцию», ждут «Новые легенды — 3».

Дмитрий Володихин

НЕСКУЧНОЕ РОЖДЕСТВО В ХВОЙНОЙ БУХТЕ

КРИСТОФЕР МУР. САМЫЙ ГЛУПЫЙ АНГЕЛ
CHRISROPHER MOORE. THE STUPIDEST ANGEL

Роман ● **Перевод:** *М. Немцов* ● **Издательство:** *«Фантом Пресс», 2006* ● **Серия:** *«Зебра»* ● **320 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Мистика, юмористическая фантастика* ● **Роман относится к циклу о Хвойной Бухте, но может читаться отдельно**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- романы Терри Пратчетта и Тома Холта

Что будет, если Стивен Кинг решит написать роман в манере Терри Пратчетта? Ужастик, скрещенный с юмором, дает поистине гремучую смесь — в случае, если книгу пишет Кристофер Мур. «Самый глупый ангел», по определению самого автора, «трогательная сказка о рождественском кошмаре».

В канун Рождества в городке Хвойная Бухта ссорятся бывшие супруги, Лена Маркес и Дейл Пирсон. Потом она убивает его (случайно, да-да!), и свидетелем убийства становится маленький Джош. А поскольку Дейл был в костюме Санта-Клауса, Джош решает, что злая тетка убила не когонибудь, а самого Санту! И обращается с молитвой к Богу, чтобы «Санта снова ожил и всё у него с Рождеством получилось». В итоге на землю отправляется ангел Разиил, в свое время уже опоздавший к Рождеству (к тому, самому первому). Добавим, что среди персонажей романа имеют место быть: местный полицейский (бывший хиппарь), его жена (в прошлом — актриса, прославившаяся ролью Малютки-Воительницы Чужеземья), ее подруга (убийца Санта-Клауса), ее нынешний бойфренд (авиатор, который сотрудничает с полицией: разыскивает участки, засеянные «травкой»), тропическая летучая мышь-крылан (говорящий!)...

Итог: в общем, нескучный получился праздничек в Хвойной Бухте. А читателя ожидает очень веселая книжка. Предупреждаем вслед за автором: в ней «содержатся неприличные слова, а также со вкусом изображаются людоедство и секс между теми, кому за сорок. Не вздумайте винить меня. Я вам говорил».

ЦИТАТА

— Вчера мы поссорились на глазах у десятка человек на стоянке у магазина. У меня был мотив, была возможность и были средства... — женщина показала на лопату. — Все решат, что я его убила нарочно.

— Не говоря уже о том, что вы действительно его убили.

— И думаете, журналисты не присосутся? У него из шеи торчит моя лопата.

— Может, лучше стереть с нее отпечатки пальцев и все остальное? Вы ДНК на него не роняли? Ну, знаете, волосы, кровь, семя? Ничего такого?

— Нет.

Она яростно полировала рукоять лопаты рубашкой, стараясь не слишком приближаться к тому концу, который застрял в покойнике. Странное дело, но Так находил процесс несколько эротичным.

— По-моему, с отпечатками вы разобрались, но меня вот что беспокоит: тут ваше имя явно выписано черным маркером. Может вас выдать.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

Владимир Пузий

КИБЕР... РИБО... ФОЛК!

ОЛЕГ МАКУШКИН
ИЛЛЮЗИОН

Роман ● **Обложка:** *С. Атрошенко* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Русская фантастика»* ● **384 стр.** ● **8100 экз.** ● **Жанр:** *Киберпанк, новая волна, научная фантастика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- кинотрилогия «Матрица»
- Уильям Гибсон «Мона Лиза овердрайв»
- Филип Дик «Убик», «ВАЛИС»
- Сергей Лукьяненко «Лабиринт отражений», «Фальшивые зеркала»

В конце восьмидесятых талантливый провокатор от фантастики Пол Ди Филиппо на волне популярности киберпанка придумал собственное течение — рибофанк. Калька видна уже из названия: силиконовый «кибер» заменен на органический «рибо», а безжалостно изрезанные «примочками» гитарные риффы «панка» вытеснил залихватский фанковский бас. Если и вовсе отбросить номенклатурную мишуру, окажется, что Ди Филиппо ничего принципиально нового не изобретал: он всего лишь нарисовал будущее, каким оно может стать, выбери человечество не информационные, а генетические технологии. Правда, сделал он это удивительно стильно. В какой-то степени продолжить работу «классика» рибофанка взялся молодой московский писатель Олег Макушкин, натравив генную инженерию на искрящую от перегрузки компьютерную сеть. И в результате получил нечто новое.

В романе присутствуют две сюжетные линии. Первая рассказывает о странствиях по виртуальным мирам агрессивного хакера, который вывалился из реальности и стремится снова обрести тело. Вероломностью, формой трапециевидных мышц под черной латексной майкой и искусством ведения боя в режиме *slo-mo* герой этот до боли напомнит «матричного» Нео. Автор намеренно усиливает сходство, разбрасывая по роману аллюзии вроде ложек с надписью «Меня не существует». Герой второй линии — непутевый, но способный программист отечественной компании Мирослав — оказывается выдернут из комфорта недалекого будущего в суровый и уже по-нашему злободневный мир, с уехавшими из-под носа автобусами, «дырявыми» батарейками и вечной слякотью тротуаров. Такова, по заверению «освободившего» Мирослава революционера, истинная реальность, драпированная от сознания людей технологиями глобальной конспиративной системы — Иллюзиона. Против него и предстоит сражаться героям, заручившись помощью упомянутой выше биоинженерии.

Мастер и Ма...

Олег Макушкин — победитель мастер-класса Василия Головачева на конференции «Роскон-2003». Хороший вкус мастеров уже подарил нам ряд талантливых авторов — вспомнить хотя бы Кирилла Бенедиктова. Теперь количество «подарочков» увеличилось еще на один.

Особенное удовольствие от прочтения романа получат знатоки киберпанка и «новой волны». Можно только позавидовать скрупулезности, с которой Макушкин проработал наследие классиков в зеркальных очках, постаравшись не упустить ни одного ценного атрибута, и сделал из книги умопомрачительный «микс», своеобразную «Амнезию творца» для киберпанка. На страницах «Иллюзиона» Часовщик из викторианской сказки Кэрролла предлагает вам чашечку чаю с бальзамом «Убик», а узник подземки ковыряет в охранных системах увесистым ледорубом. Разбросанные по тексту остроумные пародии на компьютерные команды подскажут источник цитаты, а иногда и просто повеселят. Книга написана блестящим языком, стиль математически выверен, а чтение бежит со скоростью зеленых потоков на экранах в рубке «Навуходоносора».

Итог: ярчайший дебют на моей памяти — и неоцененный вклад в историю русского киберпанка, рибофанка и «фантастического фолка».

ЦИТАТЫ

- Один из «кустодиев» сплюнул, и время загустело, как лужица остывшего шоколада. Пузырчатая, янтарно блестящая в свете фонарей капля слюны повисла в воздухе, пытаясь продавить его вязкую стену своим хрустально-перегородчатым телом. Окружающий мир с сумасшедшей скоростью несколько раз обернулся вокруг слюдяной нитки, протянувшейся изо рта равнодушно-неподвижного, как хамелеон в пестрой шкуре, «кустодия». Обернулся и замер, возвращая жизнь и движение своим обитателям.
- На серванте я увидел водолазный шлем с круглым окошечком, на подставке было выгравировано: «Дайвер — друг человека».

  — Откуда у тебя этот шлем? — спросил я хозяина квартиры.

  — Коллеги подарили — Шелест передвигался по квартире босиком в черном махровом халате. — Я же бывший подводник...

Как мы оцениваем книги

Мы оцениваем каждую книгу по десятибалльной шкале.

Сюжет — насколько захватывает повествование, насколько непредсказуем сюжет.

Мир — насколько глубоко проработан авторский мир, насколько он интересен и оригинален.

Персонажи — насколько удались образы героев книги, насколько они продуманы, насколько логично их поведение.

Стиль — авторский язык и манера изложения; все те элементы авторского мастерства, которые не описывают три предыдущих критерия.

Качество издания — насколько книгу приятно держать в руках и листать. На это влияют и внешний вид, и иллюстрации, и полиграфия.

Для переводных изданий мы также оцениваем качество ***перевода***.

Оценка «МФ» — общее впечатление наших рецензентов о книге. Она складывается с учетом всех остальных оценок, но не обязательно является их средним арифметическим.

Сборники и нехудожественные произведения могут оставляться без оценки.

Присутствуют

- виртуальные бои
- непечатные символы
- кожаные плащи и черные очки
- нереальность реальности
- аллюзии и дидактика

Отсутствуют

- технические ляпы
- холостые сюжетные ружья
- Фредди Крюгер
- зубоскальство
- банальные приемы

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

Дмитрий Тарабанов

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ
ВРЕМЯ — МОСКОВСКОЕ!

Роман • **Обложка:** *Е. Деко* • **Издательство:** *«АСТ», 2006* • **Серия:** *«Звездный лабиринт»* • **608 стр.** • **Жанр:** *Космическая опера, военная фантастика* • **Продолжение книг «Завтра война» и «Без пощады»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Лоис М. Буджолд, Барраярский цикл
- Фрэнк Герберт «Дюна»
- телесериал Firefly

Рука об руку

В январе 2005 «Мир фантастики» объявил «Время — московское!» вторым по значимости литературно-фантастическим ожиданием года. Несмотря на то, что ожидание затянулось, читатели нашего журнала смогли познакомиться с рассказом «Мизерикорд», легшим в основу первой части романа, уже в мае 2005. В августе прошлого года, рассказывая о вселенной трилогии, «МФ» пользовался написанной к тому времени частью книги. Наконец, в этом номере мы публикуем рассказ Зорича «Дети Онегина и Татьяны», где тоже нашлось место войне ОН с Конкордией.

Сам Александр Зорич утверждает, что не планировал писать о военном космолетчике Пушкине трилогию. Задумывался только один роман — «Завтра война». Сейчас, когда долгожданное «Время — московское!» увидело свет, понимаешь: одной книгой ну никак нельзя было обойтись. Хотя бы потому, что все три части цикла — разные почти до неузнаваемости. Если первый роман просто разворачивал перед читателем панораму будущего, вторая книга оказалась патриотической «военкой», то завершение трилогии приблизилось к вершинам интеллектуальной космооперы. Хватает здесь и космоса, и битв, однако центральное место уделено «приключениям духа и ума». Научного поиска и нечеловеческого разума на единицу текста здесь больше, чем в любой другой книге трилогии.

Татьяна Ланина с коллегами-учеными изучает находки с планеты Вешняя. Девушке сильно помогает чоруг Эль-Сид — воистину беспрецедентное сотрудничество между двумя разумными расами. В Городе Полковников, после переломного сражения, Татьяна встречает Александра Пушкина, и они складывают два кусочка научной головоломки. Молодые люди участвуют в экспедиции на Глагол, где находят общину сверхлюдей манихеев, а также приоткрывают завесу тайны над еще одной малоизвестной расой. Не дремлют тем временем и инженер Эстерсон с Полиной Пушкиной. Сначала они тесно знакомятся с негуманоидными сирхами, а затем становятся свидетелями первого контакта с «расой К». Кстати, задействованная в последнем «химическая азбука» просто обязана войти в золотой фонд фантастических идей. Не поленился Зорич и тщательно продумать психологию и особенности мышления нечеловеческих рас: их представители, пусть и немногочисленные, не выглядят как осьминоги с человеческим разумом.

МФ ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Справедливости ради стоит заметить, что далеко не все события, описанные в романе, комфортно укладываются в сюжетную сетку. Некоторые «кирпичики» истории выбиваются: например, несколько страниц уделено подробному описанию планеты, на которой Пушкину сражаться так и не придется. Напротив, отдельные вопросы, по большей части поставленные предыдущими двумя частями, остаются без ответа. С одной стороны, это досадно. С другой, благодаря таким «избыточностям» и «недоговоркам» создается ощущение живой вселенной, которая больше, чем декорация для приключений главных героев.

Очень просто, особенно после первых двух частей трилогии, понимать «Время — московское!» как оду всему русскому — духу, оружию, армии, науке... В конце концов, и сам Зорич утверждает, что космоопера у него — патриотическая. Слова из песни, конечно, не выкинешь: роман пестрит откровенно русофильскими высказываниями, а пассаж о том, что *главный императив российской культуры — в сохранении, преумножении и защите всего русского*, в иной книге мог бы сойти и за великодержавный шовинизм. В иной — но не у Зорича. Потому что писатель четко соблюдает дистанцию между собственным мировоззрением и позицией своих персонажей. И если высказывания последних пронизаны вышеупомянутой идеологией, то авторский текст позволяет взглянуть на ситуацию со стороны. И в этом, пожалуй, самое большое достоинство книги: не пропагандируя никакой идеи, «Время — московское!» дает читателю такой заряд пищи для ума, что он поневоле начинает думать и выдумывать идеи сам.

Итог: мысль о том, что на всякое явление возможно несколько разных, но одинаково справедливых точек зрения, подспудно пронизывает весь роман и достигает вершины в последней главе, в сцене разговора Пушкина с Риши. Обе стороны, и Объединенные Нации, и Конкордия, истолковывают итоги войны в свою пользу. То же самое наверняка случится и с самой книгой Зорича: и ругать, и хвалить его будут совершенно разные люди и по совершенно разным причинам. Но это не главное. Главное в том, что у всех этих разных людей есть, как минимум, одно общее — время. Время — московское.

ЦИТАТА

Мы никогда не стеснялись быть идиотами. Когда все вокруг верили в Рынок, мы верили в Бога. Когда все верили в Закон, мы верили в Любовь. Когда все верили в Порядок, мы верили в Чистоту и Благодать. Мы никогда не боялись быть немного... юродивыми. Иванушка-дурачок всегда выезжает на охоту на коньке-горбунке, дырявом кафтане и сбитой набекрень шапке, а возвращается — с царской дочерью и сундуком золота. А все потому, что о себе Иванушка-дурачок самого скромного мнения. Он не требует от мира побед и даже не надеется победить. Ему до лампочки успех, справедливость и даже царская дочка. Но вот ему-то небеса победу и вверяют. Потому что знают — только Иванушка-дурачок распорядится этой победой правильно. И царской дочке понравится с ним, обязательно понравится...

Присутствуют
- научные загадки
- негуманоидная логика
- победа

Отсутствуют
- дуэль Пушкина и Дана Теса
- любование войной
- Победа

СЮЖЕТ	7
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **8**

Петр Тюленев

ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ...

МАЙКЛ СТЭКПОЛ. СЕКРЕТНАЯ КАРТА
MICHAEL A. STACKPOLE. A SECRET ATLAS

Роман ● **Перевод:** *И. Зароченцева* ● **Издательство:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* ● **Серия:** *«Золотая серия фэнтези»* ● **508 стр.** ● **3000 экз.** ● **Жанр:** *Авантюрное фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Алан Коул, Крис Банч, цикл «Антеро»

Однажды к границам благоденствующей Империи пришла бесчисленная орда кочевников. Императрица Кирса выступила им навстречу во главе огромного войска, и в Великой Битве враги уничтожили друг друга. Из-за применения ими магии на века настали Времена Черного Льда (нечто вроде «ядерной зимы»). Связь между землями прервалась, многие знания были утеряны. Такова предыстория «Секретной карты».

Действие романа начинается в княжестве Наленир — изо всех обломков былой Империи самом богатом. Немалая заслуга в этом принадлежит семье картографов Андураси, обладающих магическим Талантом: члены клана умеют составлять лучшие в мире карты. Для этого молодые картографы отправляются в странствия, телепатически передавая добытые данные в семейную цитадель. А там, подобно пауку, сидит и «собирает» по крупицам разрозненный мир глава клана Киро.

ЦИТАТА
Здесь обитают чудовища.
(Надпись на секретной карте Андураси).

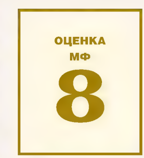
История семьи Андураси показана глазами трех внуков Киро. Рассудительный Келес не угодил деду и отправлен в опаснейшую экспедицию по бесплодным землям, где некогда бушевала Великая Битва. Задиристый Джорим, никогда не пользовался любовью деда, но именно его патриарх неожиданно избрал для ответственной миссии — плавания в поисках утерянного Пути Пряностей. А юная Нирати на первый взгляд лишена Таланта — но так лишь кажется...

Заслуга Стэкпола — в постепенном разворачивании сюжета. Автор ничего не объясняет сразу, но дает читателю возможность проникнуть в фэнтезийный мир постепенно, исподволь. Явных провалов в романе нет, хотя герои могли быть и поинтереснее.

Единственный серьезный недостаток носит технический характер: очень не хватает глоссария. Постепенно проникаешь в смысл всех этих ксидантцу, джейдана или серркаи, но качественный словарик очень помог бы, особенно на первых порах.

Итог: весьма перспективное начало цикла. Пожалуй, Стэкпол перешел на новую ступень мастерства: из автора крепеньких боевичков — в демиурги интересного псевдоисторического мира, отдаленно похожего на Древний Китай.

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6
ПЕРЕВОД	8



Борис Невский

МИР СПАСАТЬ — НЕ НА АРФЕ ИГРАТЬ

ЭЛЕЙН КАННИНГЕМ. ЭЛЬФИЙСКАЯ ПЕСНЬ
ELAINE CUNNINGHAM. ELFSONG

Роман ● **Перевод:** *И. Савельева* ● **Обложка:** *Д. Хорн* ● **Издательство:** *ИЦ «Максима», 2005* ● **Серия:** *«Забытые королевства»* ● **384 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Авантюрное фэнтези* ● **Источник:** *Настольная ролевая игра Dungeons & Dragons* ● **Продолжение романа «Эльфийская тень», восьмая часть цикла «Арфисты»**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Алексей Пехов, Хроники Сиалы

Почти выкинуть центрального персонажа первой книги из ее продолжения — смелый ход со стороны писателя. Именно так поступила Элейн Каннингем, оставив за бортом «Эльфийской песни» Эрилин и сконцентрировав все внимание на ее возлюбленном — Даниле.

Будет преувеличением сказать, что *вся* книга держится исключительно на этом герое с русским именем — у Каннингем много незаурядных персонажей, чего стоят только начинающий бард и дворфийская девушка-воин. Однако нельзя отрицать, что именно Данила стал главной звездой этого романа — и справился со своей ролью замечательно. Повеса, который наконец начинает использовать весь свой магический и музыкальный потенциал, куда привлекательнее большинства традиционных героев «Забытых королевств». А ведь бард всегда был одним из лучших классов для любых приключений, в которых есть место не только сплошным боям, но и детективным тайнам.

ЦИТАТА
«Если дракон наткнется на людей, неспособных играть с ним в загадки, вряд ли он будет так добр, чтобы дожидаться того, кто принял его вызов» (Элайт Кроулнобар).

Вторую скрипку, но не менее достойно играет наш старый знакомый — эльфийский преступник Элайт. Его даже с натяжкой нельзя назвать положительным персонажем (по правилам D&D его характер — нейтрально злой), и тем не менее, он вызывает и сочувствие, и понимание читателя.

Сюжетная завязка малоубедительна: некую экс-Арфистку (напомним, что Арфисты — организация, которая в Забытых королевствах противостоит крайним проявлениям зла) расстраивает увядание искусств на Фаэруне, и она решает испортить жизнь правителям Глубоководья. Но в книгах по Dungeons & Dragons куда важнее приключения, чем их причины. А действие, интрига и персонажи в книгах Каннингем на высоте. Чего еще требовать от участницы межавторского цикла?.. Разве что того, чтобы книга легко читалась. Но и это в этом «Эльфийской песни» не откажешь. Роман практически лишен серьезных недостатков и в своей «весовой категории» может претендовать на одно из высочайших мест.

Итог: Каннингем снова подтверждает свое право называться одним из лучших авторов книг о «Забытых королевствах».

СЮЖЕТ	8
МИР	8
ПЕРСОНАЖИ	9
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7
ПЕРЕВОД	7

Дмитрий Злотницкий

ВАДИМ ПАНОВ
ТАГАНСКИЙ ПЕРЕКРЕСТОК

Сборник ● **Обложка:** *И. Варавин* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2006* ● **Серия:** *«Тайный Город»* ● **384 стр.** ● **65000 экз.** ● **Жанр:** *Городское фэнтези, мистика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Вадим Панов, цикл о Тайном Городе
- Макс Фрай, цикл «Подвижные игры на воздухе»
- отчасти — сборник Альфреда Хичкока «Ночь мягкого ужаса»

Для того, кто хотя бы поверхностно знаком с творчеством Вадима Панова, не секрет, что создатель Тайного Города неравнодушен к мифам и легендам — как народным, так и авторским. В его книгах можно встретить навов из славянского загробного мира, услышать об асурах из священных книг индуистов, узнать секреты Летучего Голландца и даже познакомиться с весьма оригинальным взглядом на лавкрафтовских монстров. При этом, в отличие от так называемой «трамвайной» мистики, у Панова «разношерстность» используемых образов не раздражает. Ктулху в одном томе с вампирскими кланами, знакомыми по играм серии Vampire: The Masquerade, смотрятся вполне органично — чтобы не сказать «естественно».

Однако человека, купившего очередной том «Тайного города», ждет сюрприз. Под обложкой нет ни одного знакомого лица. Да что лица — существа! Вместо ироничного комиссара Сантьяги — неправильный, нетрадиционный джинн, которого не найти на страницах «Тысячи и одной ночи». Вместо нелепых и смешных Красных Шапок — ведьма и ее кот, отдающие долги неразменным рублем. Вместо приключений Кортеса и его команды — по-самурайски поэтичная и грустная история одного бонсая.

Новая книга Панова напоминает дверь, открыв которую, не осознаешь, как делаешь шаг через порог, а шагнув — не жалеешь о том, что дверь захлопнулась. Каждый из девяти рассказов подобран так, что Тайный Город остался Тайным Городом — безмолвно хранящим свои секреты и исподтишка наблюдающим за персонажами глазами улиц и подворотен. Приглядевшись, можно найти общие черты в «Бонсае», «Правильном решении» и «Половинках» — но это не делает рассказы пиратскими копиями друг друга, а создает неповторимую атмосферу. Каждая сюжетная линия плотно вплетена в городской гобелен, каждая история идет по своим правилам, мимоходом соприкасаясь, встречаясь в самом центре города — на Таганском перекрестке, с которого не так-то просто уйти.

Итог: «Таганский перекресток» — одновременно книга и о Тайном Городе, и не о нем. Это та самая *La Mystique de Moscou*, как обозначено на обложке. Сборник рассказов Панова — отличный шанс начать знакомство с этим автором, если вы еще этого не сделали, и новая возможность посмотреть на московские улицы с тихим ожиданием чуда, если вам уже приходилось бродить по Тайному Городу.

ЦИТАТЫ

- — Сколько ты живешь, Холодов?
  — Учитывая обстоятельства, имеет смысл спрашивать: сколько мне осталось.
  — И сколько?
  — Немного. Лет тридцать-тридцать пять. Никто из общества не преодолевал двухсотлетний рубеж.
  «Клуб любителей покушать»
- — Привет! Я из Красноярска, и я странный.
  Оценили?
  Ничего удивительного в том, что я насторожился.
  Нет, буду откровенен — я растерялся. Насторожился я позже, секунд через пять [...].
  — Привет, — выдавил я из себя. — А я из Липецка, и я нормальный.
  Теперь задумался Валька.
  «Ведьма»

Это интересно

В аннотации к «Таганскому перекрестку» указано, что в книге присутствует леший. Если не брать в расчет нечистую силу, выполняющую в рассказе «Ведьма» чисто декоративную роль, открытым текстом о лешем ни слова ни в одном рассказе. Однако современный вариант этого персонажа, который правильнее в данном случае назвать «городовым», в книге все-таки имеется. Согласно славянской мифологии, проклятые матерями дети отправляются прямиком к лешему, так что «психолог-пенсионер» Сан Саныч из рассказа «Половинки» вполне вписывается в образ сказочного старичка-лесовичка на новый лад.

Присутствуют

- мифические существа
- атмосфера грусти
- безвыходные положения
- исполнение желаний

Отсутствуют

- Сантьяга
- сражения на мечах
- полеты на метле
- казарменный юмор

СЮЖЕТ	7
МИР	9
ПЕРСОНАЖИ	7
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8

Ксения Голубкова

КОНУНГА

ВЕРА КОВАЛЬЧУК
СЕВЕРНЫЙ ПУТЬ

Роман ● **Обложка:** *В. Ненов* ● **Издательство:** *«Крылов», 2005* ● **Серия:** *«Историческая авантюра»* ● **384 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Историческое фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
● Мария Семёнова «Лебединая дорога», «Валькирия»

Женщина на корабле — к несчастью? Может быть, но не в этой книге. Ведь, покидая берег, Хильдрид перестает быть просто женщиной и становится кормчим. Добавим — великим кормчим! Впрочем, этому имеется самое что ни на есть мистическое объяснение, которое повторяется автором, пожалуй, даже слишком настойчиво — видимо, чтобы даже самые невнимательные читатели поняли и не забыли.

ЦИТАТЫ
● Тот разворот, который она сделала впритык к рифам, во время бури столь безупречно давался только мастерам. Никто не считал девчонку мастером, зато удачу ставили очень высоко, и если Хильдрид удачлива, если справляется, зачем ломать голову, кем бы ее заменить?
● — Получается, тебе придется тащиться куда-то и сражаться с головорезом по имени Подошва?
— Ты все очень точно описала.
— Послушай, это чушь. Ты уже один раз решал проблему тех, у кого мы останавливались на ночлег. Может, хватит?

Но таков ли путь женщины? Пусть юной Хильдрид пока не нужно для счастья ничего, кроме моря, ветра и драккара, но однажды ей придется убедиться в правоте чужеземки-матери, для которой главное в жизни — любовь. Судьба сведет Рёгнвальда и Хильдрид в тот день, когда оба они потеряют всё. Начав с бегства, девушка и ее избранник пройдут вместе через множество битв и пиров, путешествий и мирений — чтобы в финале сделать окончательный выбор.

Парадоксально, но полная опасностей жизнь викингов 10 века ставит перед героями те же вопросы, которые приходится решать сегодня и нам: семья или призвание, родина или чужбина, право Силы или подчинение Закону... наконец, сильная единая страна — или обещающая волю раздробленность? И не всегда ответы даются легко. Собственно фэнтезийная составляющая романа минимальна, она требуется лишь для обоснования недюжинного таланта Хильдрид. В остальном же перед нами книга скорее историческая, с обилием тщательно выписанных деталей и прилагаемой картой Скандинавии соответствующего периода.

Итог: Вера Ковальчук рисует еще один кусочек норвежской истории времен конунга Харальда Косматого. Книга станет настоящим подарком для тех поклонников творчества Марии Семёновой, кому хочется «еще про викингов».

СЮЖЕТ 6
МИР.................. 8
ПЕРСОНАЖИ 7
СТИЛЬ 6
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ .. 7

ОЦЕНКА МФ 7

Алла Гореликова

ЭЛЬФИЙСКИЕ ИГРЫ

УЭН СПЕНСЕР. ТИНКЕР
WEN SPENCER. TINKER

Роман ● **Перевод:** *Н. Свидерская* ● **Издательство:** *«Эксмо», «Домино», 2006* ● **Серия:** *«Фантастический бестселлер»* ● **480 стр.** ● **4000 экз.** ● **Жанр:** *Романтико-авантюрное технофэнтези*

Жил-был чудак, который придумывал разные штуки. Однажды он изобрел гиперфазовые ворота, и теперь город Питтсбург почти все время пребывает на планете Эльфдом. Здесь живут настоящие эльфы — невероятно красивые, практически бессмертные, жутко высокомерные и к тому же владеющие магией.

Героиня — девушка по прозвищу Тинкер («Жестянщица»). На самом деле ее зовут Александра Бэлл, она дочь изобретателя гиперфазовых ворот и единственный человек в мире, способный повторить свершение папочки. Пуще «розовых соплей» ее привлекают заковыристые механические штуковины. Однако любовь не минует и ее, когда девушка спасает от смерти эльфа Ветроволка. Тинкер пытается разобраться со своими чувствами, однако ковыряться в душе ей недосуг: на девушку охотятся странные субъекты, готовые на все, чтобы завладеть тайной гиперфазовых ворот...

Автор смешала в кучу триллер, любовную историю, детектив, этнографическое фэнтези, лихую авантюру и «роман воспитания». Получилось странновато, но увлекательно.

Итог: приличное приключенческое технофэнтези, правда, с сильным привкусом «лавбургера». Не шедевр, но читается приятно.

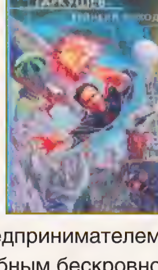
ОЦЕНКА МФ 8

Борис Невский

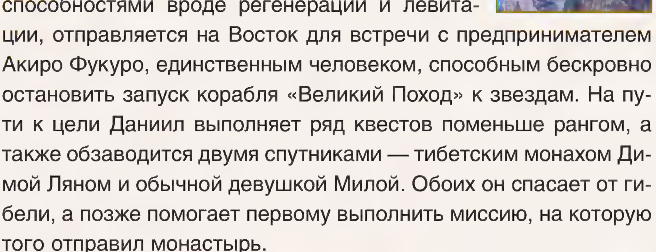
ИДЕМ НА ВОСТОК!

ЕВГЕНИЙ ГАРКУШЕВ
ВЕЛИКИЙ ПОХОД

Роман ● **Обложка:** *Е. Савченко* ● **Издательство:** *«Эксмо», 2005* ● **Серия:** *«Русская фантастика»* ● **448 стр.** ● **8100 экз.** ● **Жанр:** *Приключенческая фантастика*



Главный недостаток книги — четкое разделение сюжетного и идейного содержания. В результате «Великий поход» напоминает скорее сборник. Первая часть — стандартный боевик а-ля Головачев или Бушков, а вторая — эссе на тему «Готово ли человечество встретиться с иным разумом?».



Магистр Даниил, обладающий особыми способностями вроде регенерации и левитации, отправляется на Восток для встречи с предпринимателем Акиро Фукуро, единственным человеком, способным бескровно остановить запуск корабля «Великий Поход» к звездам. На пути к цели Даниил выполняет ряд квестов поменьше рангом, а также обзаводится двумя спутниками — тибетским монахом Димой Ляном и обычной девушкой Милой. Обоих он спасает от гибели, а позже помогает первому выполнить миссию, на которую того отправил монастырь.

Автор очень грамотно описывает все возможные схватки и стычки: ясно, кто, куда и зачем стрелял, бил или бежал. Удались и женские персонажи: они выглядят не писательскими куклами и не воительницами в стальном бикини, а самыми что ни на есть обычными девушками.

Итог: удачный приключенческий роман без популярного ныне пафоса и лишнего философствования.

ОЦЕНКА МФ 7

Константин Бобов

«...СКАЗОЧНИКИ!»

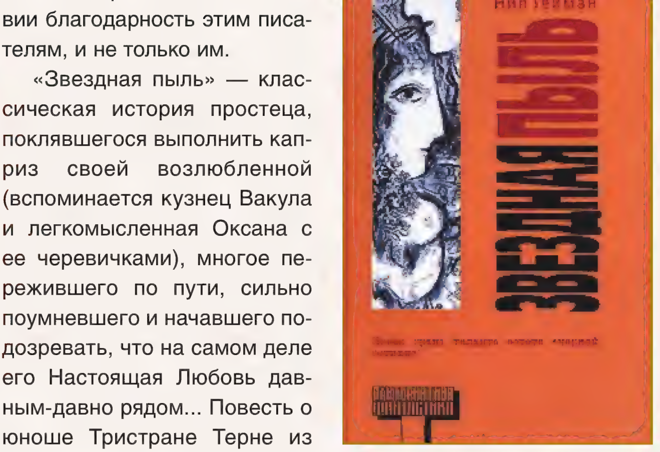
НИЛ ГЕЙМАН
ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ

Роман • **Перевод:** *А. Дубинина* • **Издательства:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2006* • **Серия:** *«Альтернатива. Фантастика»* • **256 стр.** • **6000 экз.** • **Жанр:** *Романтическая повесть, сказка для взрослых*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- лорд Эдвард Джон Мортон Дракс Планкетт Дансени «Дочь короля эльфов»
- Джеймс Кэйбелл «Сказание о Мануэле»
- Питер Бигл «Последний единорог»

Нил Гейман — настоящий писатель-универсал, явление в наши дни чрезвычайно редкое. Ему подвластны самые разные стили, жанры и направления, от «мэйнстрима» до эротической НФ, от поэзии до телесценария. «Звездная пыль» только подтверждает репутацию писателя: роман действительно представляет читателям «новую грань таланта» Нила Геймана. На сей раз перед нами традиционная романтическая «сказка для взрослых», созданная явно под влиянием классических произведений лорда Дансени и Джеймса Брэнча Кэйбелла. Впрочем, Нил Гейман не скрывает источник своего вдохновения, вии благодарность этим писателям, и не только им.

«Звездная пыль» — классическая история простеца, поклявшегося выполнить каприз своей возлюбленной (вспоминается кузнец Вакула и легкомысленная Оксана с ее черевичками), многое пережившего по пути, сильно поумневшего и начавшего подозревать, что на самом деле его Настоящая Любовь давным-давно рядом... Повесть о юноше Тристране Терне из деревни Застенье, отправившегося в Волшебную Страну за звездой для легкомысленной красавицы Виктории Форестер, а вместо этого нашедшего свою Мечту, — самая настоящая сказка, с эльфами и гоблинами, призраками и единорогами, злодеями в черном и многочисленными ведьмами.



Итог: на мой взгляд, писатель-романтик — не самая интересная из ипостасей Нила Геймана. Традиция заставляет его придерживаться жесткой сюжетной схемы, отступить от которой — смерти подобно. Однако как способ воздать должное классикам «Звездная пыль» почти безупречна.

Сказка без картинок

В оригинале роман сопровождали иллюстрации известного комиксиста Чарльза Весса. По сути, эти рисунки и текст Геймана в совокупности составляли единое целостное произведение (схожую идею использовал в своем «Абарате» Клайв Баркер). Однако в России, как и следовало ожидать, книга вышла без иллюстраций, в малом формате — так же, как год назад повесть «Коралина» (см. «МФ» №20, апрель 2005). Хорошо, хоть с переводчиком Гейману на сей раз относительно повезло...

СЮЖЕТ 6
МИР.................. 7
ПЕРСОНАЖИ 7
СТИЛЬ 9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ .. 6

ОЦЕНКА МФ **7**

Василий Владимирский

ОБЪЯСНЕНИЕ В ЛЮБВИ

ЕЛЕНА ХАЕЦКАЯ, ТАРАС ВИТКОВСКИЙ
ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

Сборник • **Обложка:** *Е. Иванова* • **Издательство:** *«Северо-Запад», 2005* • **Серия:** *«Магия и реальность»* • **400 стр.** • **5000 экз.** • **Жанр:** *Городская сказка*

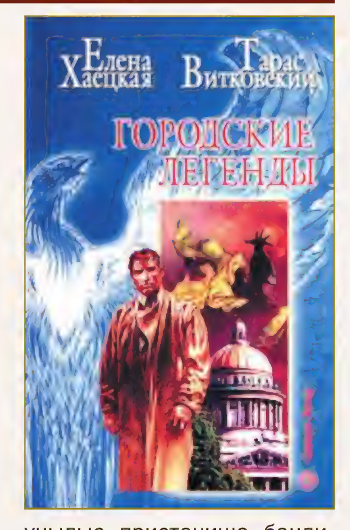
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Кир Булычев, цикл о Великом Гусляре
- Чарльз де Линт, «Городские легенды»
- Джеймс Барри «Питер Пэн»

Издательство «Северо-Запад» продолжило серию «Магия и реальность» антологией «Городские легенды». Ее первую часть — «Пришельцы и единороги» — составили рассказы известной петербургской писательницы Елены Хаецкой, лауреата нескольких престижных литературных премий. Во вторую — «Самозванец» — вошли одноименная повесть и несколько зарисовок Тараса Витковского.

Действие «Пришельцев и единорогов» происходит в центре Санкт-Петербурга — в Александровском парке, эдаком средоточии чудес и волшебства. Здесь живут разнообразные удивительные существа, встреча с которыми грозит случайным прохожим порой смешными, иногда грустными, но всегда трогательными приключениями.

Произведения Тараса Витковского не менее интересны, чем рассказы Елены Хаецкой. В них речь пойдет о Москве и, в частности, о движении любителей живых ролевых игр середины девяностых годов прошлого века. Их быт, надежды и увлечения мастерски описаны в повести «Самозванец». Столь же удачными получились и другие произведения Витковского — «Сказки о старом парке», «Габа и носорог» и «Человек-телефон».

«Городские легенды» — это объяснение в любви двум величественным городам, двум российским столицам. Авторы не желают бродить по «улицам разбитых фонарей», для них Санкт-Петербург и Москва — не унылые пристанища бандитов и наркоманов, не мрачные логова садистов, трусов и подлецов, а прекрасные края, где всегда найдется место для сказки.



Итог: добрая, умная книга, заставляющая задуматься о смысле жизни и общечеловеческих вопросах.

Это интересно

- Тарас Витковский — супруг Елены Хаецкой. Его дебютная книга «Поймать незнакомку», написанная в соавторстве с женой, вышла в прошлом году в издательствах «АСТ» и «Астрель-СПб» в серии «Убойно Смешной Детектив».
- Серия «Магия и реальность» заимствовала оформление у пятитомного собрания избранных произведений Елены Хаецкой, которое вышло в 2004 году в издательствах «Северо-Запад» и «Терра — Книжный клуб».

СЮЖЕТ 7
МИР.................. 9
ПЕРСОНАЖИ 7
СТИЛЬ 7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ .. 7

Сергей Неграш

И КУКОЛЬНИКИ

ВИТАЛИЙ ЗАБИРКО
МЫ ПРИШЛИ С МИРОМ...

Роман ● **Обложка:** *О. Юдин* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005* ● **Серия:** *«Фантастический боевик»* ● **343 стр.** ● **11000 экз.** ● **Жанр:** *Научная фантастика*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Кир Булычев, цикл о Великом Гусляре
- Аркадий и Борис Стругацкие «За миллиард лет до конца света»

Денис Егоршин делает кукол-болванчиков, которые так весело болтаются на лобовых стеклах автомобилей. Очередной заказчик предлагает Денису за щедрую плату сработать Буратино — из особого материала и с необыкновенно живыми стеклянными глазами. Не успел мастер закончить работу, как кукла самым натуральным образом убежала с верстака. Егоршин понимает, что волей-неволей оказался на самом острие вторжения загадочной внеземной силы, которая теперь будет управлять его марионетками. Вскоре героя вербуют спецслужбы — специальная организация, которая предотвращает контакты незрелого человечества с инопланетным разумом. Впрочем, «Войны миров» не предвидится: не доверяющий ни «буратинам», ни особистам Егоршин постепенно выясняет, что пришелец — Кукольник — оказался на Земле не то что с мирными намерениями, а просто из детского любопытства.

ЦИТАТА

Для моего прадеда чудом была электрическая лампочка, для деда — радио, для родителей — телевизор... Для меня это все естественные составляющие бытия. Пройдет немного времени, и для нового поколения Кукольник станет такой же естественной составляющей нашего мира.

ге она изложена, разумеется, куда подробнее) оттеняется общей атмосферой романа. Главный герой — наш современник, безработный за сорок, который пытается выжить в постсоветском областном центре. Поначалу он бы и рад отказаться от дел с «захватчиками», но отлично понимает: те найдут другого мастера, а вот обещанные деньги придутся Егоршину как нельзя кстати. К чести автора, в его арсенале выразительных средств не только фантастические: старик, ожидающий, пока подростки-хоккеисты упадут в полынью, выглядит едва ли не страшнее говорящего холодца.

Итог: еще одно довольно-таки интересное размышление о том, какими могут быть контакты с инопланетянами. Без Злодеев и Героев, без погонь и перестрелок, книга выглядит эдаким пришельцем из начала девяностых, который вряд ли будет интересен завсегдатаям серии «Фантастический боевик», но найдет своего читателя среди тех, кому по душе серьезная НФ.

СЮЖЕТ	7
МИР	7
ПЕРСОНАЖИ	8
СТИЛЬ	7
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

Петр Тюленев

ВНУТРЕННИЙ РОСТ

АЛЕКСЕЙ СМИРНОВ
ЦЕНТР РОСТА

Роман, повести ● **Издательство:** *«Корпорация «Сомбра», 2006* ● **Серия:** *«Фантастика»* ● **320 стр.** ● **7000 экз.** ● **Жанр:** *Постмодернистская проза*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Сэмюэл Беккет «В ожидании Годо»
- Даниил Хармс «Старуха»

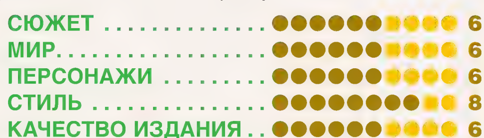
Участвуй Алексей Смирнов в дискуссии между писателями-«сюжетниками» и писателями-«стилистами», он явно оказался бы в лагере «стилистов». Произведения Смирнова напоминают театр абсурда, что-то в духе Эжена Ионеско — проза высококачественная, но на большого любителя.

ЦИТАТА

Старик сидел на скамеечке. Он выставил клюку и был похож на погибающий марсианский треножник. И даже валенки не казались лишними. При известном воображении можно было решить, что местные мародеры, напротив, разули пришельца, надругались над лишней ногой летательного аппарата. Во многом прочем мертвая клюка не отличалась от живых конечностей, таких же тонких и одеревенелых. Скамеечка устроилась под дубом, к которому дед привалился бочкообразным туловищем. Шеи не было, хотя от нее росли руки, из-под ушанки смотрели маленькие прозрачные глазки.

Главный герой романа «Центр Роста» обитает в странном мире, населенном множеством богов, — от бога приватизации имущества до бога садово-паркового хозяйства. За допущенный на службе промах начальство направляет его в Центр Роста, где из обычных смертных готовят небожителей. В Центре героя встречает целый паноптикум: сросшиеся спинами сиамские близнецы Холокусов и Цалокупин, зверообразный, не владеющий членораздельной речью каторжник Аромат Пирогов, «голлишапке и кафтане змеиной кожи», подозрительно напоминающий Вечного Победителя из книг Майкла Муркока, и так далее, и тому подобное. А затем эти «аватары» одна за другой начинают гибнуть от рук неведомого убийцы, и главному герою не остается ничего иного, как взяться за расследование. Вроде бы, вполне традиционный альтернативно-исторический детектив — однако в финале выясняется, что все происходящее не более чем символы, метафоры, которые герой подсознательно использует для обозначения этапов «внутреннего роста». Не меньше сюрреалистических моментов и в других текстах, вошедших в сборник.

Итог: у Алексея Смирнова, безусловно, есть свой оригинальный стиль (например, фраза о «склизкой изнанке стен» в его тексте звучит вполне к месту, хотя, казалось бы, где у той стены изнанка?), — но настолько *свой* и настолько *оригинальный*, что невольно задумаешься: может, ну его, этот стиль?..



СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	8
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ 7

Василий Владимирский

ГДЕ ТА МОЛОДАЯ ШПАНА?

НОВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Сборник ● **Обложка:** *М. Калинкин* ● **Издательство:** *«АСТ», «Транзиткнига», 2005* ● **Серия:** *«Звездный лабиринт»* ● **394 стр.** ● **10000 экз.**

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- сборник «Псы любви»

Клуб молодых фантастов «Стиратели-2000» выпустил свой второй сборник. Первый назывался «На перекрестках фэнтези» (см. «МФ» №21, май 2005) и состоял из произведений соответствующего жанра.

Чтобы написать хороший рассказ, нужно найти достойную идею, а затем донести ее до читателя на ограниченном числе страниц. И если с первой задачей более-менее справились все авторы сборника (хотя по-настоящему оригинальных задумок было до обидного мало), то со вторым пунктом у большинства не заладилось. Писатели будто решили, что для выражения идеи рассказа не требуется тщательно продумать сюжет. Особенно это заметно в произведениях Игоря Реввы («Мы — первые!») и Юрия Погуляя («Экоцентр»): конфликты построены мастерски, но никаких попыток их разрешить не предпринимается. Немного продвинулся в этом плане Сергей Галихин («Улыбка Сатаны»): он не только показал, к чему может привести сегодняшнее развитие общества и морали, но и попытался указать читателю на мысль — происходящее зависит от каждого из нас.

Название

В названии «Новое тысячелетие» сокрыто как минимум два смысла. С одной стороны, в сборнике поднимаются проблемы, которые могут встать перед человечеством в ближайшем будущем. С другой — именно на новое тысячелетие приходится время жизни самого клуба «Стиратели».

Вполне удачны рассказы Сергея Чекмаева и Романа Афанасьева. Первый — признанный мастер малой формы, второй также регулярно «светится» в межавторских сборниках. Чекмаев предложил забавную историю о проблеме зеленого покрова планеты и ее возможном решении («Когда исчезли деревья»), а Афанасьев рассказал о том, как при помощи аниме можно захватить мир («Анимация»).

Главная же ошибка составителей сборника, на мой взгляд, — то, что они отдали почти половину объема книги под одну-единственную и далеко не самую удачную повесть Дмитрия Казакова «Последний аргумент». Судя по всему, автор либо писал ее в спешке, либо достал из дальнего ящика стола, где она пылилась несколько лет. Налицо нехарактерные для Казакова неряшливый язык, несовершенство техники письма, отсутствие логики в действиях схематичных и донельзя наивных персонажей, слабая обоснованность происходящего. По повести не скажешь, что у автора за плечами девять романов.

Итог: по сравнению с первым сборником, уровень существенно понизился. Рекомендуется исключительно поклонникам творчества «Стирателей».

ОЦЕНКА МФ 6

Константин Бобов

КТО-КТО В ТЕРЕМОЧКЕ ЖИВЕТ?..

ДОМ

Сборник • **Составитель:** *Д. Володихин* • **Издательство:** *«Мануфактура», 2006* • **366 стр.** • **1200 экз.** • **Жанр:** *Антология фантастики*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

• цикл антологий «Сакральная фантастика»

Сборник «Дом» — очередная книга из серии, подготовленной литературно-философской группой «Бастион» и издательством «Мануфактура». Несмотря на то, что название наводит на мысли о домашнем тепле и уюте, большинство вошедших в книгу текстов производят совсем не «домашнее» впечатление. «Гвоздем» антологии, безусловно, стала повесть Игоря Пронина «Принцип учета», фантасмагория из жизни банковских работников постперестроечного периода. Пронин всем хорош: и остроумен, и наблюдателен, и даром стилиста наделен в полной мере... Одна беда: людей не любит. Какой уж тут домашний уют! В «Газетной истории», повести автора, скрывшегося под бес- Саба, ответственному секретарю провинциальной «Правды» образца 1982 года начинает приходить газета начала девяностых, переполненная скандальными разоблачениями, статьями «о технике секса» и коммерческой рекламой. В рассказе Натальи Рузанкиной, который дал сборнику название, отморозки мучают животных и людей, в «Кощеевой игле» Ники Ракитиной и Михаила Боброва из убитой девушки создают неуничтожимого голема для казни тирана, в новелле Василия Купцова «Моцарт и Сальери, дубль два» завистник-Моцарт по ошибке вместо преуспевающего Сальери травит ядом сам себя, а Сергей В. Алексеев и вовсе обыгрывает ритуальный каннибализм, процветавший у многих древних народов (рассказ «О прославлении Сварога...»). Пожалуй, единственная по-настоящему светлая вещь сборника — «Отставленные от жизни» Далии Трускиновской. Но и тут

речь идет о последней горькой надежде людей, которым нечего больше терять, людей, готовых искать поддержки у мертвецов, которых они когда-то любили. Это все вовсе не значит, что сборник слабый, однако для книги трудно было подобрать менее подходящее название, чем «Дом».

Итог: далеко не худшая из антологий, подготовленных ЛФГ «Бастион». Некоторые произведения способны порадовать даже тех, кто не разделяет взгляды членов группы.

Василий Владимирский

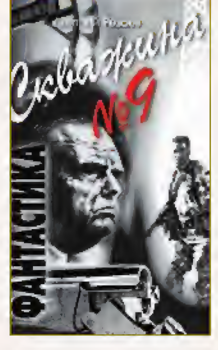
Это интересно

Сборник «Дом» — первое за много лет книжное издание, которое дало слово переводчикам фантастики: Владимиру Баканову, Екатерине Доброхотовой-Майковой и Юлии Моисеевой. В раздел «Школа перевода» вошло также несколько поэтических переводов Марии Виноградовой, Алексея Круглова и Светланы Лихачевой. Для нашей эпохи, когда литературная ценность большинства переводов фантастики находится на уровне городской канализации, начинание весьма полезное и своевременное. Многим переводчикам не мешало бы подучиться...

СИНДРОМ БАТАРЕЙКИ

ДМИТРИЙ РЕЗАЕВ
СКВАЖИНА №9

Роман • **Издательство:** *«Корпорация «Сомбра», 2005* • **Серия:** *«Фантастика»* • **320 стр.** • **7000 экз.** • **Жанр:** *Научная фантастика, антиутопия*



«Скважина №9» — второй роман Дмитрия Резаева, автора книги «Ферма» (см. «МФ» №29, январь 2006). Как и в предыдущем произведении, автор рисует перед нами мрачную картину будущего. Миром правят мегакорпорации, на этот раз их две — Первая и Восточная энергетические компании. Все природные ресурсы планеты, используемые в традиционной энергетике, давно исчерпаны, и основным источником жизненно необходимых для человечества киловатт стали сами люди — природные аккумуляторы пси-энергии. Каждый обыкновенный житель этого угрюмого мира — просто «скважина», из которой с помощью специальных помп выкачивают его чувства, эмоции, силу.

Те немногие, кто хоть как-то противостоит эксплуатации — псионики, открывшие в себе дар накапливать и использовать пси-энергию, — сами становятся предметом пристального внимания правящих корпораций. Они оказываются перед жестоким выбором: смириться и позволить использовать себя как обыкновенную батарейку — или вступить в безнадежную борьбу.

Итог: язык автора стал живее, а персонажи интереснее. Читайте, если любите антиутопии.

ОЦЕНКА МФ **6**

Александр Иванов

ДАЛЬНЕМ СИНЕМ МОРЕ

АЛЕКСЕЙ ВОЛКОВ
КОМАНДОР

Роман • **Обложка:** *О. Юдин, О. Юдина* • **Издательство:** *«Крылов», 2005* • **Серия:** *«Историческая авантюра»* • **448 стр.** • **8000 экз.** • **Жанр:** *Хроноопера, приключения*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Рафаэль Сабатини «Одиссея капитана Блада»
- отчасти — компьютерная игра «Корсары»

Не счесть пропавших в море кораблей. И как знать, только ли лайнеру «Некрасов» выпала такая странная судьба — провалиться на три века в прошлое?

Поначалу потерявший управление и севший на скалы возле необитаемого острова корабль не кажется такой уж проблемой: ну день, два — и придет помощь. А что не удается поймать связь — так это, видимо, магнитные бури виноваты. Но вместо помощи к островку подходит пиратская эскадра...

Восемь сотен наших современников, по большей части — из числа «хозяев жизни» ... нию любых трудностей, кроме финансовых, неприспособленные, оказываются слишком легкой добычей. Законы выживания неумолимы: либо паника, неуправляемая толпа и гибель, либо появление жесткого лидера. Таким лидером становится Серега Кабанов, телохранитель демагога-политика. Но даже в критической ситуации некоторым важнее власть, чем спасение людей, и Сергею придется не только сражаться с пиратами, но и наводить порядок среди тех, кого он взялся спасти.

Истинным героем романа можно назвать, пожалуй, именно коллектив. Точнее — неупорядоченную толпу, проходящую на пути к спасению все стадии становления коллектива, с конфликтами, подводными камнями и рифами. Выживут немногие, но выжившие станут силой...

Итог: впечатление от книги портит усложненная структура в сочетании с небрежностью исполнения. Тем не менее, любители морских дуэлей и абордажей удовольствие от чтения получат.

ЦИТАТЫ
- «Чтобы теорему какую изобрести или космический корабль построить, много ума не надо. Это любой дурак сможет. А вот тонну баксов заработать у них кишка тонка. В натуре» (Паша, бизнесмен).
- «Я вижу возвращение к старым временам, к попранию с таким трудом завоеванных свобод в угоду одному человеку. Небольшое испытание — и вот уже внутри нашего круга происходит военный переворот» (Петр Ильич Лудицкий, депутат).
- Противники дрались абордажными саблями, шпагами, кортиками, ножами, стреляли из пистолетов, молотили друг друга кулаками, порою пускали в ход зубы, и не было конца разверзшемуся аду.
- — Гроза Карибского моря капитан Кабанов. Странный поворот судьбы! — отсмеявшись, воскликнул Сергей.
  — А что? Зато станешь первым русским пиратом! — поддел его Флейшман.

СЮЖЕТ	6
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	6
СТИЛЬ	4
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	7

ОЦЕНКА МФ **6**

Алла Гореликова

РЕКИ ОРОЧЬЕЙ КРОВИ

РОМАН ЗЛОТНИКОВ
ГЕРЦОГ АРВЕНДЕЙЛ

Роман • **Обложка:** *И. Воронин* • **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005* • **Серия:** *«Фантастический боевик»* • **379 стр.** • **50000 экз.** • **Жанр:** *Героическое фэнтези* • **Продолжение романа «Арвендейл»**

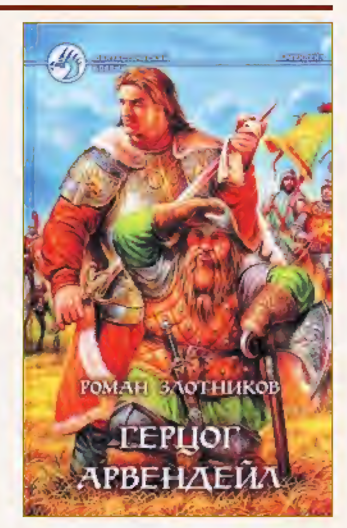
ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- сага о Конане

«Герцог Арвендейл», как и предыдущий роман цикла, до крайности похож на ролевое приключение, постфактум оформленное в виде романа. Посудите сами: тут вам и классическая «партия» персонажей — сам герцог и бывший десяток его побратимов: несколько людей, эльф и гном, — и очевидный набор «квестов»-заданий, и знакомая до боли зубовной «мана», и вездесущие амулеты да свитки с заклинаниями.

Выиграв Большой императорский турнир, наемник Трой выбивается — в самом прямом смысле — «из грязи в князи» и становится бароном Арвендейлом. И все бы хорошо, но его владения вот уже тысячу лет отрезаны от всей остальной Империи Проклятым лесом. Больше того: никто уже не уверен, осталось ли что-нибудь от древнего Арвендейла, а если и осталось, то живет ли там кто-нибудь, кроме орков, варгов и прочих порождений Тьмы.

Сюжет незамысловат и просматривается на два-три шага вперед. Любовная линия бледна и столь же предсказуема. Большую часть времени персонажи занимаются тотальным истреблением поголовья орков, вырезая точно подсчитанные автором отряды зеленокожих (обычно почему-то приходится шестьдесят нелюдей... на семерых героев).

Математика войны в книге вообще удивляет, особенно когда дело доходит до финальных сражений. Автор методично указывает численность каждой из армий, но не дает никаких сведений о типах войск (кстати говоря, войска в книге состоят, как правило, из пехоты и кавалерии — и только), никакой тактической информации — а ведь, казалось бы, со времен Суворова битвы выигрываются не числом, а умением.



Не поддается логическому объяснению и фантастическое везение главных героев. Все всегда складывается в их пользу, у противника нет ни единого шанса: даже когда десяток Троя окружают сотни варгов, никто не сомневается в победе герцога Арвендейла. А финальный «хэппи-энд» читать без улыбки просто невозможно.

Итог: средненькое героическое фэнтези с несложным сюжетом, горами трупов и морем зацепок для продолжения цикла.

ЦИТАТА

От огромной орочьей орды остались рожки да ножки. Три четверти их войска, все, кто попал в сектор вырвавшейся из полуобрушенных ворот волны заклинания, сейчас валялись на земле.

СЮЖЕТ	5
МИР	6
ПЕРСОНАЖИ	5
СТИЛЬ	5
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

ОЦЕНКА МФ **5**

Александр Иванов

КАК НЕ НАДО ПИСАТЬ ФЭНТЕЗИ

АЛИЯ ЯКУБОВА
ВЛАДЫЧИЦА НОЧИ

Повести ● **Обложка:** *С. Григорьев* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005* ● **Серия:** *«Магия фэнтези»* ● **439 стр.** ● **9000 экз.** ● **Жанр:** *Дамский роман, «вампирское» фэнтези*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

- трилогия Якубовой — неудачное подражание «Вампирским хроникам» Энн Райс

Представляю себе разочарование тех читателей, которые открыли эту книгу в надежде «посмотреть на жизнь вампиров без предубеждения» и «понять, как много в них человеческого» (все это обещает аннотация). Эти читатели — как, впрочем, и все остальные, — обнаружат под обложкой три средненьких фэнтезийных повести с огромным количеством крови и любви. От множества себе подобных они отличаются, пожалуй, только тем, что главные герои этих повестей не люди (эльфы, гномы, орки), а вампиры.

ЦИТАТА

Ацииеле было уже больше пяти тысяч шестисот лет, из них больше пяти тысяч она была королевой.

Сборник гордо именуется трилогией — однако все три повести построены по одному и тому же сюжету, за вычетом некоторых мелочей. Живет себе добрая вампирская королева Менестрес, никого не трогает. Внезапно появляется какой-нибудь ужасно злоковарный отрицательный персонаж-вампир, который хочет захватить власть над кровопийцами. Конечно, Менестрес со своими верными друзьями выступает против злодея и его прихвостней — и, разумеется, побеждает.

Исполнение всех трех повестей, к сожалению, тоже ниже среднего. Стиль автора оставляет желать лучшего, и много лучшего: ляпы, архаично построенные фразы встречаются на каждой странице. Герои либо выражаются с невероятным пафосом, либо произносят банальные истины. Особенно преуспевает в этом сама королева Менестрес, каждое слово которой подается так, словно вот сейчас снизойдет на героев, а вместе с ними и на читателя Высшая Истина. Лишь у Антуана, возлюбленного Менестрес, время от времени появляются в речи и поведении проблески интеллекта, но и те быстро меркнут при появлении королевы.

В вопросе любви (да и во всех других, чего уж там!) тысячелетние вампиры — что мужчины, что женщины — ведут себя, как тринадцатилетние девочки в период первой влюбленности. И гамма чувств, и мысли, и ощущения — все то же. Да и постоянная пропаганда феминизма несколько затрудняет восприятие.

Итог: крайне посредственное «фэнтези про вампиров», которое может представлять интерес разве что для самых отъявленных поклонников жанра

СЮЖЕТ	3
МИР	4
ПЕРСОНАЖИ	4
СТИЛЬ	3
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	6

Константин Бобов

ГОЛЛИВУД НА ВЫЕЗДЕ

ХРИСТО ПОШТАКОВ, АНДРЕЙ БЕЛЯНИН. МЕЧ, МАГИЯ И ЧЕЛЮСТИ
ХРИСТО ПОЩАКОВ. МЕЧ, МОЩ И МАГИЯ

Роман ● **Перевод:** *А. Белянин* ● **Обложка:** *И. Воронин* ● **Издательство:** *Армада: «Издательство Альфа-книга», 2005* ● **347 стр.** ● **30000 экз.** ● **Жанр:** *Юмористическое фэнтези*

Меч, магия и челюсти — рыцарь (с заржавевшим мечом), маг (классический недоучка) и дракон (с голодухи щиплющий травку). Три стороны силы, одинаково легко сдавшиеся перед голливудской красивой жизнью. Или — как посмотреть! — одинаково легко завоевавшие «фабрику грез». А виной всему — неправильно исполненное заклинание, открывшее героям путь между мирами, и сверхъестественная удача.

Что же ждет бывших неудачников, которым смотаться из мира в мир теперь так же легко, как нам сбегать за пивом? Ясно, что — небывалый успех и там, и тут! И вот уж гордая средневековая принцесса покорена дезодорантами, мылом и туалетной бумагой, а рыцарь-киногерой рассекает на джипе вместо коня, планирует провести в родном королевстве экономические реформы и закупает сантехнику для капремонта замка. В захудалую, нищую Ландирию приходят новые времена...

Итог: второе имя на обложке выглядит форменным надувательством: мало того, что Белянин фигурирует здесь как переводчик и редактор, а не соавтор, но и сам роман настолько не дотягивает даже до худших его вещей, что поклонникам фирменного белянинского юмора сулит лишь разочарование.

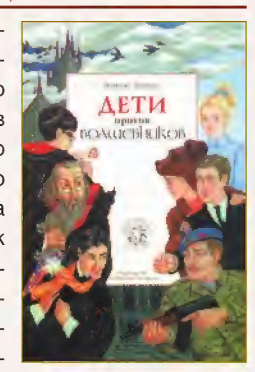
ОЦЕНКА МФ 5

Алла Гореликова

СКАЗ О ТОМ, КАК РУССКИЙ СОЛДАТ НА ПОТТЕРА ХОДИЛ

НИКОС ЗЕРВАС
ДЕТИ ПРОТИВ ВОЛШЕБНИКОВ

Роман ● **Издательство:** *«Лубянская площадь», 2005* ● **Серия:** *«Наука побеждать»* ● **560 стр.** ● **50000 экз.** ● **Жанр:** *Идеологическое анти-фэнтези*



Данный опус «популярного греческого писателя» Никоса Зерваса (в интернете такой автор не обнаружен) изо всех сил делает вид, будто написан в рамках программы патриотического воспитания молодежи и чуть ли не по указке с Лубянки. Это «основанная на реальных событиях» история о том, как двое воспитанников Суворовского училища сорвали коварные планы западноевропейских магов по покорению снежных российских равнин. При этом в очередной раз был установлен тот нехитрый факт, что все чародейство — от лукавого, а спасись от него могут только истинно верующие православные. Досталось журналистам, НАТО, мировому сионизму, детско-юношескому фэнтези (а чего еще ожидать от книги, рекламировавшейся под лозунгом «Хорошо горят волшебные палочки!»), а особенно — «волшебнику Гарри», которого объявили женщиной, близнецом Гермионы (прошу прощения, Гермиомы) и заодно клоном Мерлина, вернее — Мерилин.

Итог: после настолько радикальных книжек невольно начинаешь задумываться: а почему нет законов против оскорбления чувств *неверующих* людей? Одно успокаивает: к настоящему православию все эти пятьсот страниц никакого отношения не имеют.

ОЦЕНКА МФ 4

Петр Тюленев

ВОЛШЕБНИКА

УРСУЛА ЛЕ ГУИН. ВОЛШЕБНИК ЗЕМНОМОРЬЯ
URSULA K. LE GUIN. A WIZARD OF EARTHSEA

Повесть (в сборнике «Земноморье») • **Перевод:** *И. Тогоева* • **Издательство:** *«Эксмо», 2005* • **Серия:** *«Гиганты фантастики»* • **1200 стр.** • **5100 экз.** • **Жанр:** *Магическое фэнтези, «роман взросления»*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- Клайв С. Льюис, Хроники Нарнии
- Кейдж Бейкер «Наковальня мира»

КЛАССИКА 1968 год

«Волшебник Земноморья» — книга без Темных властелинов, эпических сражений и зачарованных мечей. Даже сюжет ее на первый взгляд кажется банальным. Одаренный подросток по имени Гед отправляется в Школу волшебников, по гордости да неопытности призывает в мир черную Тень, получает посох мага, долгое время от Тени бегает, затем сходится с ней в честном бою и побеждает. Было? Было. Но вместе с тем почему-то тянет «Волшебника Земноморья» перечитывать и перечитывать. Почему?

Прежде всего, потому что это не просто рассказ о приключениях юного мага, а настоящий «роман взросления». В начале мы видим Геда нелюдимым мальчиком, который гордится отпущенным ему даром и предвкушает блестящее будущее. Если он и подумывает отказаться от мирских благ и жить отшельником, подобно своему первому учителю, так это только из привязанности к наставнику. Успехи в Школе только распаляют честолюбие Геда, и тот ввязывается в роковой поединок, который сказывается и на теле юноши, и в его душе. Искушения властью, знаниями, славой, свободой остаются позади, и под конец книги вполне уже зрелый маг пытается избавить мир от Тени.

Но и взрослому читателю есть чему поучиться у Геда. В первую голову — умению увидеть свое предназначение, смириться с ним и следовать ему. «Чем человек сильнее душой, тем больше он знает: какой бы жизненный путь он ни избрал, путь этот кажется ему все уже и уже, пока в конце концов он не перестает видеть его перед собой, а только делает то единственное, что должен делать...» — говорит Геду Мастер Заклинатель. Вызвав в мир Тень, юный маг меняется до неузнаваемости, теперь все его помыслы направлены на то, чтобы мир от этой Тени избавить. Но только в самом конце пути Гед понимает, что Тень — это он сам, и сражался он все это время с самим собой, точнее, с темной стороной собственной души. Получается этакая история доктора Джекилла и мистера Хайда, только со счастливым концом: герою хватает сил признать собственную Тень, принять ее — и тем самым побороть.

Но «Волшебник Земноморья» — не только мудрая, но и до крайности увлекательная книга с оригинальным, красочным и объемным миром. Земноморье — тысячи, десятки тысяч самых разных островов, от зеленых равнин до песчаных дюн, которые создал многие столетия назад Сегой — Первый Волшебник. Белобашенный Хавнор, Рок со Школой волшебников, славный колдунами Гонт, холодный Осскил, захваченный драконом Пендор, безжалостная империя Каргад... Даже сам Гед мечтает побывать во всех городах Земноморья — что же говорить об очарованном читателе? Мир пронизан волшебством — магией Истинных Имен, которые носят тут все, от драконов до маленьких заливов. Назвав Имена всего, что есть в Земноморье, Сегой поднял его из глубин морских. Маги хранят свои Имена, как зеницу ока — и выучивают бесконечные списки Имен всех сущностей мира. Но даже это не делает их всемогущими: множество Имен потеряно, а за пределами центральных островов волшебство начинает подчиняться совсем другим правилам.

ЦИТАТА

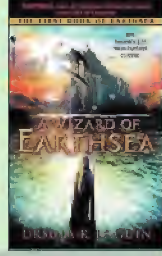
Все силы имеют один источник и один конец. Годы и расстояния, звезды и свечи, вода и ветер, волшебство и мастерство человеческих рук, мудрость, заключенная в корнях дерева, — все это возникает одновременно. Мое имя и твое, подлинные имена солнца, ручья, нерожденного еще младенца — все это лишь звуки одного великого слова, которое очень-очень медленно выговаривает сиянием звезд Вселенная.

К счастью, Ле Гуин и сама не решилась расстаться с таким привлекательным миром. За первой повестью последовали «Гробницы Атуана» (1971), «На последнем берегу» (1972), «Техану» (1990), «Сказания Земноморья» и «На иных волнах» (2001). Недавно все эти книги, а также несколько ранних рассказов писательницы изданы на русском языке в одном большом томе.

Итог: Анджей Сапковский писал, что Урсуле Ле Гуин хватило смелости отказаться от «артуровского» архетипа — и создать собственную ветвь фэнтези, насыщенную символами и аллегориями. В «Волшебнике Земноморья» нет Добра и нет Зла, а «экшен» сосредоточен внутри героя, а не вокруг его. История мага Геда так или иначе отразилась во множестве популярных сегодня книг — от «Гарри Поттера» до перумовского цикла о Фессе. Ее значение для современного фэнтези настолько огромно, что будет просто неприлично не найти свободного вечера и не прочитать «Волшебника Земноморья».

Земноморье на экране

В 2004 году студия ***Hallmark Productions*** выпустила мини-сериал **Legend of Earthsea**, представлявший собой весьма небрежную экранизацию первой трилогии о Земноморье. Пригорюнившиеся поклонники Геда этой зимой снова воспрянули духом: знаменитая японская студия ***Ghibli*** летом 2006 собирается выпустить полнометражную аниме-версию «Волшебника Земноморья». Может быть, точного соответствия книге и не будет, но провальных фильмов Ghibli не делает.



На обложке английского издания книги — кадр из мини-сериала.

ПРИСУТСТВУЮТ
- романтика
- характеры в развитии
- много-много островов

ОТСУТСТВУЮТ
- эпический размах
- «лишние» эпизоды
- кровь, секс, насилие

СЮЖЕТ	8
МИР	10
ПЕРСОНАЖИ	10
СТИЛЬ	9
КАЧЕСТВО ИЗДАНИЯ	8
ПЕРЕВОД	9

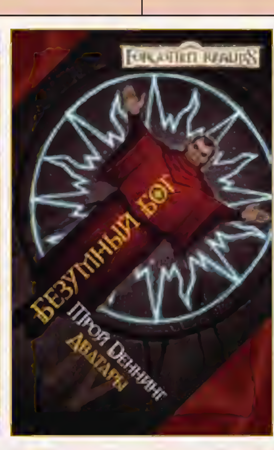
Петр Тюленев

Публикуем информацию о выходящих на русском языке фантастических книгах. Издательские аннотации вы можете найти на диске нашего журнала.

Развернутые рецензии на лучшие книги из перечисленных здесь обязательно будут опубликованы в последующих номерах «Мира фантастики».

ЗАРУБЕЖНАЯ ФАНТАСТИКА

АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Драконы войны	ИЦ «Максима», 2006	«Сага о Копье»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	Межавторская антология
Джон Грегори Бетанкур	**Правь Амбером!**	«Эксмо», 2006	«Амбер. Хроники Янтарного королевства»	Эпическая фантастика	«Заря Амбера», часть 3
Л. А. Бэнкс	**Миньон. Пробуждение**	«АСТ», 2006	«Холод страха»	«Вампирское» фэнтези, темное фэнтези	Vampire Huntress Legend, части 1 и 2
Джон Ворнхолт	**Король троллей**	«Астрель», 2006	«АСТ-Юниор»	Приключенческое фэнтези	«Король троллей», часть 1
Джон Ворнхолт	**Королева троллей**	«Астрель», 2006	«АСТ-Юниор»	Приключенческое фэнтези	«Король троллей», часть 2
Джон Ворнхолт	**Сокровища троллей**	«Астрель», 2006	«АСТ-Юниор»	Приключенческое фэнтези	«Король троллей», часть 3
Дженни Вурц	**Корабли Мериора**	«Эксмо», 2006	«Меч и Магия»	Эпическое фэнтези	Wars of Light and Shadow, часть 2
Трой Деннинг	**Безумный бог**	ИЦ «Максима», 2006	«Забытые королевства»	Фэнтези, новеллизация ролевой игры	«Аватары», часть 5
Элейн Каннингем	**Крылья ворона**	ИЦ «Максима», 2006	«Забытые королевства»	Приключенческое фэнтези, новеллизация ролевой игры	Продолжение книг «Дочь дроу» и «Паутина»
Клайв Касслер	**Троянская одиссея**	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	«Дирк Питт», часть 17
Уильям Кинг	**Коготь Рагнара**	«Азбука-классика», 2006	Warhammer 40000	Боевая фантастика, новеллизация настольной игры	«Космический волк», часть 2
Ричард Кнаак	**Месть орков**	«Азбука-классика», 2006	WarCraft	Героическое фэнтези, новеллизация компьютерной игры	WarCraft, часть 1
Майкл Крайтон	**Парк Юрского периода**	«Амфора», 2006	«Майкл Крайтон»	Научная фантастика, триллер	«Парк Юрского периода», часть 1
Чарльз де Линт	**Зеленая мантия**	«Азбука-классика», 2006	«Городские легенды»	Городское фэнтези	
Энн и Тодд Маккефри	**Кровь драконов**	«Эксмо», 2006	«Хроники Перна»	Героическая фантастика	«Всадники Перна»
Андрэ Нортон	**Год крысы**	«Эксмо», 2006	«Фантастический бестселлер»	«Экологическое» фэнтези	Продолжение книги «Знак кота»
Фредерик Пол	**Парень, который будет жить вечно**	«АСТ», 2006	«Координаты чудес»	Космическая фантастика	Примыкает к циклу «Хичи»
Ник Поллотта, Фил Фоглио, Джеймс Клэй	**Бог Кальмар. Внезапное вторжение**	«АСТ», 2006	«Золотая библиотека фантастики»	Ироническая фантастика	Отдельные романы
Мэри Д. Рассел	**Птица малая**	«АСТ», 2006	«Координаты чудес»	Космическая фантастика	Sparrow, часть 1
Мартин Скотт	**Фракс на войне**	«АСТ», 2006	«Век дракона»	Ироническое фэнтези	«Фракс», часть 7
Маргарет Уэйс, Трэйси Хикмэн	**Наследие Темного меча**	«Эксмо», 2006	«Сокровищница фэнтези»	Эпическое фэнтези	«Темный меч», часть 4
Кейт Форсит	**Бездонные пещеры**	«АСТ», 2006	«Век дракона»	«Женское» героическое фэнтези	Witches of Eileanan, часть 6
Кейт Эллиот	**Дитя пламени**	«Азбука-классика», 2006	«Черный дракон»	Эпическое фэнтези	Продолжение книг «Королевский дракон» и «Собачий принц»



АВТОР	НАЗВАНИЕ	ИЗДАТЕЛЬСТВО	СЕРИЯ	ЖАНР	ЦИКЛ
	Новые легенды	«Азбука-классика», 2006		Мистика, фантастика	Переиздание первого межавторского сборника из серии
Ирина Андронати, Андрей Лазарчук	Сироты небесные	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт-мини»	Боевая космическая фантастика	«Космополиты», часть 2
Владимир Аренев	Магус	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Историческая фантастика	
Михаил Ахманов	Далекий Сайкат	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книги «Посланец небес»
Владимир Брайт	Цвет крови — серый	«Эксмо», 2006	«Короли хаоса — фантастика — боевик»	Остросюжетная фантастика	
Юрий Волошин, Константин Волошин	Сын пирата	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Историческая фантастика	«Волки Аракана», книга 4
Сергей Вольнов	Приговоренные к войне	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная фантастика, хроноопера	
Юлия Галанина	Кузина	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Психологическая фантастика	
Олег Герантиди	На чужой территории	«Эксмо», 2006	«Красные звезды»	Альтернативная история	Продолжение книги «Превосходящими силами»
Алла Гореликова	Корона	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Остросюжетное фэнтези	Романы «Корунд и саламандра», «Серебряный волк»
Владимир Городов	Круг Девятирога	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная фантастика	
Вячеслав Грацкий	Разлом	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Остросюжетное фэнтези	
Елизавета Дворецкая	Лес на Той Стороне	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Славянское фэнтези	Романы «Золотой сокол», «Зеркало и чаша»
Татьяна и Александр Дихновы	За двумя кладами погонишься...	«Эксмо», 2006	«Фэнтези Н. Перумова»	Фэнтези-детектив	Продолжение книги «Дракон-детектив»
Майя Зинченко	Кристалл желаний	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика, хроноопера	
Роман Злотников, Антон Краснов	Леннар. Сквозь Тьму и... Тьму	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Александр Зорич	Время — московское!	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Космическая опера	«Завтра война», часть 3
Валерий Иващенко	Честь, шпага и немного волшебства	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Героическое фэнтези	
Дмитрий Казаков	Удар молнии	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная фантастика	
Андрей Калганов	Родина слонов	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Хроноопера	«Шаман всея Руси», часть 2
Олег Кулагин	Звезды в кармане	«Азбука-классика», 2006	«Закон и порядок»	Космическая фантастика, «литература сопротивления»	
Владимир Ленский	Прозрачный старик и слепая девушка	«Эксмо», 2006	«Эльфийская кровь»	Эпическое фэнтези	
Владимир Лещенко	Торнан-варвар и жезл Тиамат	«Эксмо», 2006	«Боевая магия»	Героическое фэнтези	
Сергей Лукьяненко	Осенние визиты	«АСТ», 2006		Остросюжетная фантастика	
Сергей Лукьяненко	Сумеречный дозор. Последний дозор	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт. Коллекция»	Городское фэнтези	«Дозоры», части 3 и 4
Андрей Лях	Истинная история Дюны. В направлении Окна	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Научная фантастика, постмодернизм	
Андрей Максимушкин	Красный реванш	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Альтернативная история	
Руслан Мельников	Тевтонский крест. Тайный рыцарь	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Хроноопера	Дилогия в одном томе
Алексей Молохин	Лабух	«АСТ», 2006	«Звездный лабиринт»	Остросюжетная фантастика	
Юлия Набокова	Волшебница-самозванка	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническое фэнтези	
Юрий Никитин	Возвращение Томаса	«Эксмо», 2006	«Юрий Никитин»	Героическое фэнтези	
Илья Носырев	Карта мира	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Технофэнтези, постмодернизм	
Виктор Ночкин	Под знаменем воробья	«АСТ», 2006	«Заклятые миры»	Боевое фэнтези	Продолжение книг «Король-демон» и «Все сказки мира»
Алекс Орлов	Правила большой игры	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Остросюжетная фантастика	Романы «Западня», «Правила большой игры»
Сергей Платов	Дружина особого назначения	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика, хроноопера	
Игорь Поль	Знакомьтесь — Юджин Уэллс, капитан	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книг «Ностальгия» и «Путешествие идиота»
Андрей Посняков	Вещий князь	«Крылов», 2006	«Мужской клуб»	Историческая фантастика	Романы «Сын Ярла», «Первый поход»
Сергей Садов	Рыцарь двух миров	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Путешествия между мирами	Продолжение книги «Рыцарь Ордена»
Владимир Синельников	Браслет Агасфера	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетная фантастика	
Дмитрий Скирюк	Еретик. Руны судьбы	«Азбука-классика», 2006	«Книги Дмитрия Скирюка»	Славянское фэнтези	Цикл о Жуге, часть 3
Дмитрий Скирюк	Прививка против приключений	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Юмор, приключения	
Алексей Соколов, Виталий Каплан	Струна	«Форум», 2006	«Другая сторона»	Социальная фантастика	
Антон Соловьев	Восставший против Неба	«Эксмо», 2006	«Боевая магия»	Приключенческое фэнтези	
Далия Трускиновская	Шайтан-звезда	«Форум», 2006	«Другая сторона»	«Арабское» фэнтези	
Рональд и Асия Уэно	Ко(с)мическая опера	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006		Ироническая фантастика	
Сергей Фомичев	Сон Ястреба	«Крылов», 2006	«Историческая авантюра»	Славянское фэнтези	«Мещерские волхвы», часть 3
Вячеслав Шалыгин	Миссия Сокола	«Эксмо», 2006	«Абсолютное оружие»	Остросюжетная фантастика	Продолжение книг «Охота на Сокола» и «Dr. Сокол»
Сергей Шведов	Черный колдун	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Фантастический боевик»	Остросюжетное фэнтези	
Иар Эльтеррус	Бремя императора: Скрытое пророчество	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	Эпическое фэнтези	Продолжение книги «Бремя императора: Тропой мастеров»
Алия Якубова	Путь палача	Армада: «Издательство Альфа-книга», 2006	«Магия фэнтези»	«Вампирское» фэнтези	Повести «Встреча в Венеции», «Путь палача»

Антон Чертов

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ГАРРЕТА

ФЭНТЕЗИ-ДЕТЕКТИВЫ ГЛЕНА КУКА

Вокруг гибли люди, меня пытались убить, а я лежал и думал, не может ли пострадать моя репутация независимого эксперта.

Гаррет
(Глен Кук, «Холодные медные слезы»)

Среди читателей немало поклонников фэнтези. Еще больше их у детективов. Странно, если бы никто из авторов не попытался соединить эти жанры в одном произведении. Рэндалл Гаррет, Саймон Грин, Мартин Скотт, Дэниэл Худ, Джеффри Барлоу — вот лишь некоторые из тех, кто потрудился на поприще детективного фэнтези. Но звание ведущего мастера нового жанра по праву принадлежит Глену Куку с его сериалом «Приключения Гаррета», который также нередко называют «Металлическим циклом».

В истинном золоте блеска нет

Представьте себе, что ваш город внезапно оказался в самом что ни на есть классическом фэнтезийном мире, со всеми внешними атрибутами, присущими жанру, но при этом сохранил «внутреннее содержимое» — характеры, проблемы, общество. Наверняка в вашем воображении возникнет что-то похожее на Танфер — столицу королевства Карента, где и проживает главный герой цикла. По улицам здесь ходят (а иногда летают) представители разнообразнейших рас. Немного погуляв по городу, можно встретить эльфов и гномов, троллей и гоблинов, пикси и гигантов, кентавров и крысолюдей. И это лишь некоторые из обитающих в городе рас, не говоря о многочисленных полукровках с самыми невероятными сочетаниями расовых признаков. И все же Карента — это государство людей. К человеческой расе принадлежит и сам герой.

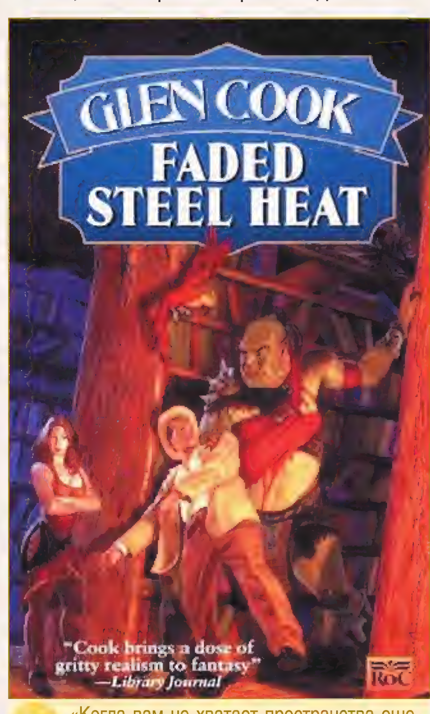
Я — Гаррет. Мне за тридцать, рост — шесть футов два дюйма, вес — двести фунтов, рыжий, бывший моряк, словом, парень хоть куда. За определенную цену я разыщу пропажу или отобью лишний интерес к вашей персоне у любознательных типов. Я не гений. И результатов добиваюсь исключительно благодаря своему упрямству. Я слишком упрям, чтобы сдаться. Мой любимый вид спорта — охота за юбками, любимое блюдо — пиво. Упорным трудом я заработал собственный дом на Макунадо-стрит, на полпути между Холмом и портовым районом Танфера.

«Холодные медные слезы»

К этому можно добавить, что Гаррет стремится выглядеть прожженным циником, и изредка даже преуспевает в этом. А еще он не любит вино, считая его испорченным соком, и лошадей, которых подозревает в демоническом происхождении и заговоре, направленном против самого себя.

Большая часть книг цикла выстроена по единому шаблону. К Гаррету приходит клиент с проблемой, сыщик начинает расследование и постепенно распутывает клубок тайн, нередко довольно опасных. В основном, события происходят в самом Танфере и его окрестностях, хотя иногда они могут захватить обширную территорию («Сладкозвучный серебряный блюз») или, наоборот, сосредоточиться в одном доме («Седая оловянная печаль»).

Повествование ведется от лица главного героя, что помогает сжиться с его образом и почувствовать себя в Танфере — мире, который очень похож на наш и в то же время сильно от него отличается. Динамичность сюжета и краткий, но емкий язык автора еще добавляют плюсов. Ближе всего книги о Гаррете стоят, пожалуй, к классическим «крутым» детективам Эрла Гарднера, Раймонда Чандлера и Рекса Стаута.



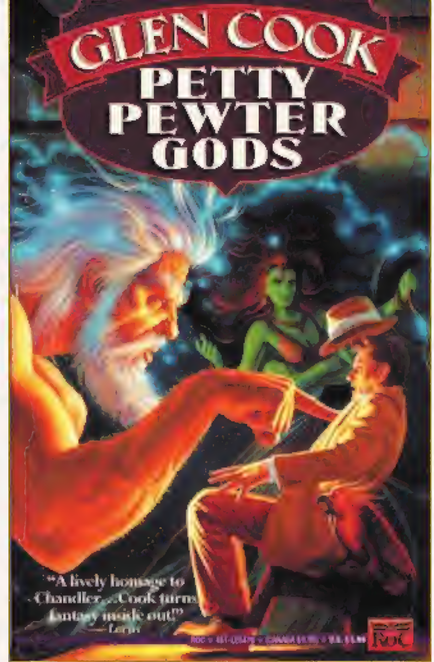
«Когда вам не хватает пространства ошеломить противника быстротой своих ног, старайтесь запудрить ему мозги».

ПАРОДИЯ ИЛИ ПЛАГИАТ?

Первые же книги сериала навевают мысли о явном сходстве главных героев — Гаррета и Покойника — с персонажами детективов Рекса Стаута — Арчи Гудвином и Ниро Вульфом. Что это: подражание или пародия? Пожалуй, скорее второе, хотя время от времени и слышатся возмущенные голоса, называющие Кука плагиатором. Но так ли это на самом деле?

На первый взгляд, Покойник очень похож на Ниро Вульфа — да и на второй тоже. Как и Вульф, логхир не покидает своего дома, недолюбливает женщин, легко разгадывает сколь угодно сложные загадки, а Гаррет словно служит ему глазами и руками. Но ведь заставить Покойника трудиться у Гаррета получается не всегда, а случается, что логхир вообще спит на протяжении всей книги. Поэтому скорее можно говорить о том, что Кук, бесспорно, представлял себе образ Ниро Вульфа при описании Покойника, но не копировал его, а пародировал.

Есть в цикле и другое заимствование — стильные названия романов, обязательно упоминающие тот или иной металл. Кук наверняка вдохновлялся романами Джона Макдональда, носившими аналогичные «цветные» названия.



«...Не всякому дано оценить мое потрясающее чувство юмора».

Книги о Гаррете — это не только хорошее фэнтези, но и находка для любителей детективных логических загадок независимо от фантастического или реалистического обрамления. Но давайте посмотрим, чем именно интересны романы Кука.

Галерея масок

Несмотря на все свои достоинства, Гаррет вряд ли добился такого успеха, работай он в одиночку. К счастью, его всегда есть кому поддержать. Пусть наш герой и общается в основном с представителями «темной стороны» города (а может, и благодаря этому), друзей у него хватает. Правда, сам Гаррет предпочитает друзьями их не называть. Но как бы то ни было, персонажи книг — одна из главных удач Кука, и было бы непозволительным промахом не рассмотреть поближе хотя бы некоторых.

Начнем с главного партнера Гаррета и одновременно его квартиранта — Покойника. Это не просто прозвище — он действительно мертв, но его душа и разум продолжают пребывать в теле, которое почти не подвергается разложению. А все потому, что Покойник не человек, а логхир. Раса очень редкая — живого логхира никто вообще не видел, да и мертвых во всем сериале встречается только два. Внешне логхир напоминает человека, но раза в два больше размерами, а вместо носа у него хобот длиной сантиметров тридцать. Покойник обладает могучим телепатическим даром, а также способен производить сложнейшие логические рассуждения, так что его помощь в расследованиях просто неоценима. Вот только очень уж логхир ленив. Ну да может, это и к лучшему — иначе все книги заканчивались бы слишком быстро.

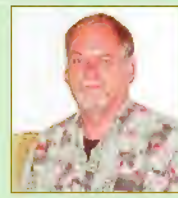
мени приходится и драться, и даже убивать. И тогда Гаррет обращается за помощью к Морли Дотсу. Морли Дотс — *дарко*, наполовину человек, наполовину темный эльф. Профессиональный наемный убийца, чрезвычайно азартный игрок, большой бабник и убежденный вегетарианец. Рассуждения и советы Морли о пользе вегетарианского питания и здорового образа жизни — это что-то особенное. Дьявольски обаятельный персонаж, едва ли не лучший герой цикла, Морли, пожалуй, еще и самый близкий друг Гаррета, хотя ни тот, ни другой стараются об этом не говорить. Да, Морли несколько раз «подставлял» сыщика — но однажды он отказался от уже заключенного контракта, едва узнав, что ему предстоит убить Гаррета... Такое дорогого стоит, особенно в этом обществе.

Есть у Гаррета и другие друзья и помощники. Могучий Плоскомордый Тарп, пивовар Вейдер, хозяин конюшен Плеймет... Особо стоит отметить Дина, также одного из наиболее удачных героев, к тому же явно положительного. Это старичок лет семидесяти, слуга Гаррета, «*повар, домоправитель, штатный привратник и мажордом (в последнее никто, кроме него самого, бедняги, не верит)*». Некогда Дин рассчитывал женить хозяина на одной из своих многочисленных племянниц. Впоследствии он вынужденно отказался от этой мысли, но зато стал совершенно незаменимым человеком в доме Гаррета, а заодно и во всем сериале: не будь здесь Дина, книги потеряли бы немалую долю очарования.

Отдельную сюжетную линию составляют отношения Гаррета с женщинами. Влюбчивый и, несмотря ни на что, романтичный сыщик чрезвычайно привлекателен для противоположного пола и, разумеется, отвечает его представительницам взаимностью. Взбалмошная Тинни и веселая Майя, строящая из себя крутую дамочку Торнада и убийственно прекрасная Белинда, не говоря уж о тех, с кем судьба сводит Гаррета лишь на миг — разбираться с ними едва ли не сложнее, чем распутывать самые трудные дела, но Гаррет, конечно же, сумеет выкрутиться.

Но, к сожалению, в Танфере живут не только друзья и партнеры Гаррета. Есть здесь и те, с кем он предпочел бы никогда не встречаться, пусть даже они вроде бы и не питают враждебных намерений. В первую очередь это, конечно, Чодо Контагью, король танферского преступного мира, и его ближайшие помощники — Краск и Садлер. Однажды Гаррет оказал большую услугу Чодо, хотя сам того не хотел, и тот стал считать себя должником сыщика. Конечно, неплохо, когда сильные мира сего относятся к тебе благосклонно, но слишком уж страшные

Глен Кук



Глен Кук родился в Нью-Йорке в 1944 году. Писать начал очень рано, еще в школе. Первым опубликованным произведением стал рассказ Silverheels (1970). Два года спустя вышел первый роман автора — «Наследники Вавилона». А в 1979 появился роман «Тьма всех ночей», ставший первой частью семитомного фэнтези-цикла «Империя Ужаса».

В 1982 Кук обращается от фэнтези к космоопере: выходит роман «Теневая линия», впоследствии выросший в трилогию «Ловцы звезд». Но поистине большая удача ждала автора в 1984, когда в продаже появилась книга «Черный Отряд», рассказывающая об отряде наемников в мире, где практически нет места добру и свету. «Черный Отряд» стал классикой «темного фэнтези» и положил начало десятитомному циклу, завершенному лишь 16 лет спустя. Именно «Черный Отряд» — основной конкурент «Приключений Гаррета» в споре за звание лучшего цикла Кука.

В середине восьмидесятых Кук увлекся и технофэнтези, результатом чего стала трилогия «Темная война». Ну а затем появилась и первая книга о Гаррете. В 2005, завершив свои главные сериалы, Кук взялся за следующий. «Тирания ночи» — первый роман нового цикла.

Несмотря на многолетнюю работу на ниве фэнтези и фантастике — более сорока романов — Глен Кук не удостоен ни единой сколько-нибудь значительной награды. Впрочем, созданные им произведения давно и прочно вошли в золотой фонд мировой нереалистической литературы.

это люди, чтоб можно было на эту благосклонность рассчитывать вечно. Так сложилось и на этот раз... Еще одна организация, с представителями которой Гаррет не любит иметь дело — городская Стража и, в частности, ее руководители — Уэстмен Туп (он же Блок) и Релвей.

С героями, увы, связан и один из главных минусов сериала, по крайней мере, с точки зрения фэнтези. Персонажи книг совершенно не меняются и не развиваются по ходу сюжета; какие-то черты их характеров могут уточняться со временем, но не более того. С другой стороны, неизменность характеров и манер главных героев — характерная черта классических детективных сериалов, от Артура Конан Дойла до Рекса Стаута. И все-таки, со временем можно даже слегка устать от созерцания застывших масок на героях.

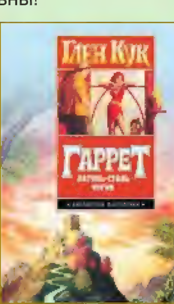
Окно в мир

Шерлок Холмс не знал, движется ли Земля вокруг Солнца, или наоборот. Не потому, что был невеждой, — просто для его работы это знание было ненужным. Сход-

Приключения Гаррета

1. Сладкозвучный серебряный блюз (Sweet Silver Blues, 1987)
2. Золотые сердца с червоточинкой (Bitter Gold Hearts, 1988)
3. Холодные медные слезы (Cold Copper Tears, 1988)
4. Седая оловянная печаль (Old Tin Sorrows, 1989)
5. Зловещие латунные тени (Dread Brass Shadows, 1990)
6. Ночи кровавого железа (Red Iron Nights, 1991)
7. Смертельная ртутная ложь (Deadly Quicksilver Lies, 1994)
8. Жалкие свинцовые божки (Petty Pewter Gods, 1995)
9. Жар сумрачной стали (Faded Steel Heat, 1999)
10. Злобные чугунные небеса (Angry Lead Skies, 2002)
11. Шепчущие никелевые идолы (Whispering Nickel Idols, 2005)

В России цикл неоднократно выходил как минимум в пяти различных сериях издательства «АСТ». В двух последних изданиях (серии «Библиотека фантастики» и «Библиотека мировой фантастики») почему-то был нарушен хронологический порядок книг сериала: будьте внимательны!



ную картину мы видим и здесь. Мир, в котором живет Гаррет, получился живым и интересным, но раскрывается он лишь настолько, насколько это нужно для очередного расследования. Например, если Гаррету предстоит иметь дело с церковью, мы узнаем немало интересного о религиях Танфера; если расследование приводит его к аристократам, становится известно кое-что о государственном устройстве и внутренней политике Каренты.

Лучше всего описана столица — Танфер, где и разворачивается большая часть действия. Самый заметный район городе — Холм, где живут правители королевства — аристократы и волшебники. Волшебство черпает силу от стихий — Воздуха, Огня, Земли и Воды. Кроме того, магам необходимо топливо — серебро. Этот металл — главная причина затяжной войны за «серебряную» провинцию Кантард, которую ведет Карента.

Гаррет не слишком любит работать с обитателями Холма, но ему приходится это делать, и куда чаще, чем хотелось бы. Возможно, они и элита карентийского общества, но в их золотых сердцах почти наверняка найдутся червоточинки, превращающие вроде бы прекрасных людей

связаны самые сложные и по-человечески неприятные расследования Гаррета.

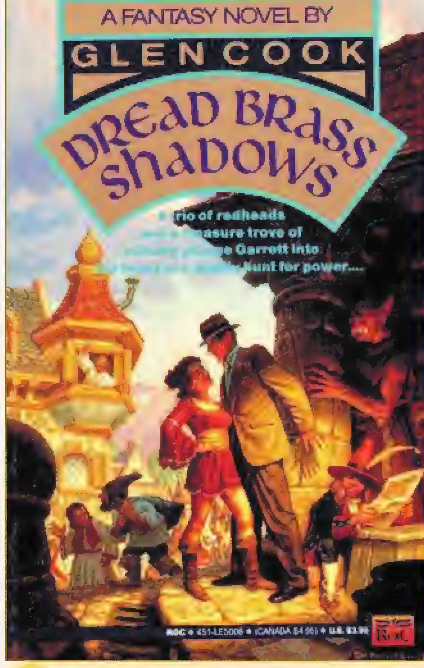
Спустившись вниз, мы попадаем в кварталы, где живут не столь высокородные и могущественные граждане, но зато порядочных людей здесь заметно больше. Рядом с Холмом селятся люди, которые разбогатели собственным трудом — тот же Вейдер или глава семейной обувной компании Уиллард Тейт.

Поблизости расположен еще один элитный район — улица Тысячи Храмов, где сосредоточены святилища всех официально признанных культов. Хотя можно сказать иначе — культ, владеющий храмом на этой улице, автоматически получает статус официального. Гаррету дважды приходилось вести дела, непосредственно связанные с этим районом. И если первое из них («Холодные медные слезы») было сравнительно обычным, то во второй раз («Жалкие свинцовые божки») к нему за помощью обратились сами боги.

По мере удаления от центра дома и улицы становятся все более бедными, пока не переходят в трущобы. Самые низшие слои общества обитают в кварталах, именуемых Дном — у тамошних жителей нередко нет даже какой-нибудь простейшей подстилки для сна. По долгу сыщика Гаррету приходится побывать везде, но удовольствия это ему, конечно, не доставляет.

Представители иных рас рассеиваются среди человеческого населения, либо, если их достаточно много, образуют свои анклавы: Город гоблинов, Карлик-форт, эльфийская обитель. Если Гаррету приходится в ходе расследования побывать в каком-либо из подобных анклавов, чаще всего это сопряжено с немалыми трудностями или может привести к проблемам впоследствии.

«Зачем работать, если нет необходимости?»



«Утро — это прекрасно. Единственный его недостаток — оно всегда приходит не вовремя».

Вокруг города расположены фермы и поместья богачей, куда время от времени наносит визит сыщик. Что же касается территорий, далеких от Танфера, то там Гаррету предстоит побывать лишь однажды, в самой первой книге цикла. Описание «большого мира» получилось не слишком удачным и довольно скупым. Возможно, это понял и сам Кук и впоследствии сосредоточился только на Танфере.

Инфляция

К сожалению, у Кука не получилось удержать весь сериал на изначально высоком уровне. Последние книги, начиная с седьмой-восьмой, уже не столь увлекательны. Появляются самоповторы, лишние эпизоды, рыхлость и затянутость действия, надуманность происходящего — словом, знакомиться с «Металлическим циклом» с его конца не стоит. Что поделать — когда металла, сколь угодно драгоценного, становится слишком много, стоимость его падает.

И тем не менее, любителям отличного фэнтези (а также поклонникам детективов) ни в коем случае не стоит проходить мимо первых книг. Если по какой-либо причине вы еще не знакомы с Гарретом и его друзьями — скорее исправляйте это упущение, не пожалеете.

●●●

В конце прошлого года на западе вышла предположительно последняя книга сериала — «Шепчущие никелевые идолы». В России она пока не издана, но отзывы зарубежных читателей внушают оптимизм. Если Кук сумел сделать последнюю книгу о Черном Отряде ничуть не уступающей блистательным первым, почему бы ему не повторить подвиг и в цикле о Гаррете?

ДРУГИЕ КНИГИ

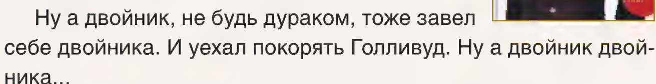
Книги, с которыми «МФ» знакомит читателей в этой рубрике, пусть и не относятся к фантастическим жанрам, но наверняка будут интересны всем любителям хорошей литературы.

ДИКТАТОР И ЕГО ДВОЙНИКИ

ДАНИЭЛЬ ПЕННАК. ДИКТАТОР И ГАМАК
DANIEL PENNAC. LE DICTATEUR ET LE HAMMAC

Роман • **Перевод:** *Н. Калягин* • **Издательство:** *«Амфора», 2006* • **Серия:** *«Амфора 2006»* • **320 стр.** • **5000 экз.** • **Жанр:** *Исторический роман, роман-лабиринт*

В одной очень банановой республике жил-был один очень жизнелюбивый диктатор, страдавший приступами агорафобии (боязни открытых пространств). А поскольку работа у диктатора занудная, нервы выматывающая, завел он себе двойника, да и уехал в Европу: в карты играть, в высшем свете блистать (очень жизнелюбивый был диктатор!).



Ну а двойник, не будь дураком, тоже завел себе двойника. И уехал покорять Голливуд. Ну а двойник двойника...

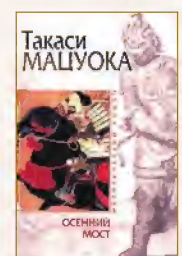
Итог: в трагикомическом романе Даниэля Пеннака судьбы персонажей странным образом переплетены с судьбами самого автора и его знакомых. Мы то и дело перемещаемся из начала 20 столетия в его конец, выныриваем из истории диктатора и его двойников и, образно говоря, оказываемся в писательском гамаке Пеннака. Автор дает читателю уникальную возможность узнать, «из какого сора» прорастает книга, как случайные встречи, воспоминания, переживания ложатся кирпичиками в основание будущей выдуманной истории. И сами ею становятся.

Владимир Пузий

КЛАН ОКУМИТИ

ТАКАСИ МАЦУОКА. ОСЕННИЙ МОСТ
TAKASHI MATSUOKA. AUTUMN BRIDGE

Роман • **Перевод:** *О. Степашкина* • **Издательство:** *«Эксмо», 2005* • **Серия:** *«Исторический роман»* • **592 стр.** • **7100 экз.** • **Жанр:** *Исторический роман, мистика*



Такаси Мацуока, японец, живущий в Соединенных Штатах Америки, написал первую книгу — «Стрелы на ветру» — в 2002 году. Роман был хорошо встречен читателями и критикой. Его перевели на несколько языков, в том числе и на русский. Посему нет ничего удивительного, что через пару лет вышло продолжение — «Осенний мост».

Автор продолжает рассказ о клане Окумити, в истории которого было немало зловещих тайн. В числе его основоположников не только храбрые самураи, но и ведьма — госпожа Сидзукэ. Ей известно прошлое, настоящее и будущее — замысловатая мозаика, которая постепенно предстает перед изумленным читателем.

Получив пророческий дар от госпожи Сидзукэ, князь Гэндзи оказывается втянут в круговерть интриг. Он пытается направить Японию, значительно отставшую в развитии от европейских держав в конце 19 века, по пути прогресса и процветания. Кроме всего прочего, он влюбляется в Эмилию, прекрасную чужеземку...

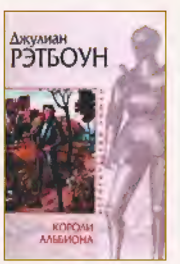
Итог: любопытный историко-мистический роман, во многом вторичный «Сегуну» Джеймса Клавелла.

Сергей Неграш

ИЗ ИНДИИ В АНГЛИЮ — И ОБРАТНО

ДЖУЛИАН РЭТБОУН. КОРОЛИ АЛЬБИОНА
JULIAN RATHBONE. KINGS OF ALBION

Роман • **Перевод:** *Л. Сумм* • **Издательство:** *«Эксмо», 2005* • **Серия:** *«Исторический роман»* • **496 стр.** • **5000 экз.** • **Жанр:** *Исторический роман, роман дороги*



Джулиан Рэтбоун — автор весьма любопытной, мастерски написанной книги «Последний английский король» — снова взялся за историческую тематику. Впрочем, если в предыдущем романе в равной степени хватало места и Истории (history), и истории (story), то в «Королях Альбиона» с последней туговато. Путешествие разношерстной компании индийцев в Англию становится для автора лишь поводом, чтобы сравнить «тогда» и «сейчас», исследовать происхождение многих современных традиций, понятий, убеждений... В итоге роман Рэтбоуна напоминает смесь из книг Жюля Верна, популярных статей из журнала «Вокруг света», новеллизации передач канала Discovery и учебникового изложения теорий Роджера Бэкона и Уильяма Оккама. Более искушенных читателей позабавят упоминания о купце Шейлоке, об уличной схватке между двумя бандами юнцов в Вероне, о родах, которые состоялись в городе Стратфорд, в семье некоего крестьянина...

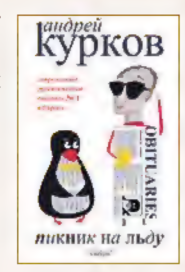
Итог: словом, книга неплохая, но до «Последнего английского короля» категорически не дотягивает. А жаль.

Владимир Пузий

ВО ЛЬДУ ОДИНОЧЕСТВА

АНДРЕЙ КУРКОВ
ПИКНИК НА ЛЬДУ

Издательство: *«Амфора», 2005* • **Серия:** *«Андрей Курков»* • **304 стр.** • **5000 экз.** • **Жанр:** *Сюрреализм, психологическая проза*



Середина девяностых, Киев. Журналист Виктор Золотарев получает странную работу: писать некрологи «про запас», на живых еще людей. Постепенно заказов становится все больше и больше, но вот незадача: «клиенты» не спешат на тот свет. Пока после беседы Виктора с одним из заказчиков не погибает политик Бессмертный. Магическая сила слова? Нет — сработала отлаженная сеть из бизнеса, политики и мафии, в которую попался и Золотарев. Теперь на любое его трепыхание система будет давать ответ: в конце концов, все в этом мире связано, каждый зависит от каждого. Вот только при этом всякий неизбывно одинок. Как одинок умирающий ученый с мировым именем. Как одинок в теплом украинском климате живущий у Виктора пингвин Миша, страдающий депрессиями и пороком сердца. Как одинок и сам Виктор.

Итог: книга о несбывшихся мечтах, и прежде всего — мечтах о том, чтобы ты был нужен братьям своим по разуму, будь то люди или пингвины. Книга откровенная и тяжелая — но тем легче, закрыв ее, осознавать иногда, что ты все же не одинок.

Надежда Лендина

ЧТО ПОЧИТАТЬ?

Книг в нашей самой читающей в мире стране издается много. Чтобы в этом убедиться, достаточно заглянуть в раздел «Новинки издательств». Десятки авторов и названий каждый месяц — не осилишь, даже если проглатывать в день по книге. Чтобы ваши глаза не отплясывали чечетку при виде ломящихся книжных полок, читайте наши рекомендации. Ежемесячно мы будем представлять вам восемь фантастических книг: часть из них выбрана читателями на нашем сайте (www.mirf.ru), а часть — рекомендована специалистами «МФ».

Выбор читателей. Март 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие **574 человека**. Всего было отдано **1415 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три книги).

1.	Джоан К. Ролинг	Гарри Поттер и принц-полукровка	18,1%
2.	Сергей Лукьяненко	Последний дозор	17,1%
3.	Сергей Лукьяненко	Черновик	12,3%
4.	Алексей Пехов	Искатели ветра	7,7%
5.	Стивен Кинг	Темная башня	5,1%

ДЖОАН К. РОЛИНГ
ГАРРИ ПОТТЕР И ПРИНЦ-ПОЛУКРОВКА

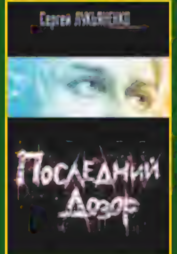
2005 Мир фантастики — Детская книга года

Фэнтези. Шестой год обучения в Хогвартсе. Первый год войны между Министерством магии и Сами-Знаете-Кем. Возвращение лорда Вольдеморта уже ником не подвергается сомнению, но разве это утешит Гарри Поттера, потерявшего любимого учителя?.. Читайте предпоследнюю книгу о молодом волшебнике.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ПОСЛЕДНИЙ ДОЗОР



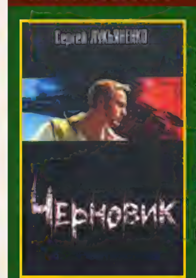
Городское фэнтези. Верите ли вы, что этот «Дозор» — последний? Или последним был «Сумеречный»? В начале этого года на российскую фантастику обрушился сдвоенный залп из крупных калибров — вышли второй фильм и четвертая книга «дозорного» цикла. Пройти мимо них невозможно...

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ЧЕРНОВИК

2005 Книга года — журнал Мир фантастики



Фантастика. Свежий роман от автора «Ночного дозора», отрывками публиковавшийся в «живом журнале» Лукьяненко. Больше всего похоже на «Спектр» — пестрое сплетение миров, непредсказуемый сюжет, «фирменные» лирические отступления... Никто не останется разочарованным.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №11(27) за 2005 год.

АЛЕКСЕЙ ПЕХОВ
ИСКАТЕЛИ ВЕТРА

Фэнтези. Алексей Пехов открывает новую трилогию — «Цикл ветра и искр». Двое наемных убийц, временно ушедших на покой, вынуждены возвращаться к своем старым коллегам. В это же время Империя, где они живут, стремительно рушится под ударами врага. Обстановка накаляется, когда в дело вмешиваются маги обеих сторон...

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №12(28) за 2005 год.

СТИВЕН КИНГ
ТЕМНАЯ БАШНЯ

2005 Мир фантастики — Зарубежное фэнтези года

Фэнтези, мистика. Долгий путь стрелка Роланда — два десятка лет и семь томов — наконец-то завершен. Теперь он стоит у входа в Темную башню и раздумывает вместе с нами: делать последний шаг или нет. Ответ очевиден: «Делать», — а чего еще мы ждали все это время?

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №1(29) за 2006 год.

ТИМ ПАУЭРС
УЖИН ВО ДВОРЦЕ ИЗВРАЩЕНИЙ

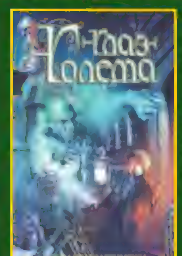
Фантастика. Любимый ученик Филипа Дика написал на этот раз самый настоящий постапокалипсис, однако фирменные мистика и готичность Пауэрса остались неизменными. В истории Грега Риваса найдется место и фэнтези, и НФ. А мир нарисован настолько сочно, что забываешь о поразившей его катастрофе.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №3(31) за 2006 год.

ДЖОНАТАН СТРАУД
ГЛАЗ ГОЛЕМА

МФ рекомендует



Фэнтези. Мрачный альтернативный Лондон, которым правят беспринципные волшебники. Честолюбивый Натаниэль, знакомый нам по первой части трилогии, снова вызывает джинна Бартимеуса. Закрученный сюжет, блестящие персонажи, отточенный стиль заставляют вспомнить о лучших годах Гарри Поттера.

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №3(31) за 2006 год.

КИРИЛЛ БЕНЕДИКТОВ
ПУТЬ ШУТА

МФ рекомендует

Фантастика. Предыстория блестящего романа «Война за «Асгард» рассказывает про Ардиана Хачкая, который оказывается в центре борьбы за абсолютное оружие — «Шкатулку Айши». Редакция «МФ» была так впечатлена выдумкой Бенедиктова, что избрала «Шкатулку» самым интересным фантастическим оружием 2005 года.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №2(30) за 2006 год.

ВИДЕОДРОМ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

НОВОСТИ КИНОИНДУСТРИИ

Мэрилин в стране чудес

Великий и ужасный рокер Мэрилин Мэнсон, одно имя которого приводит в трепет маленьких детей и фанатов группы «Блестящие», планирует податься в режиссеры. Этим летом музыкант приступает к съемкам готической феерии «**Фантасмагория — видения Льюиса Кэрролла**», в основу которой лягут понятно чьи тексты. Подробности не известны, но догадываемся, что нас ждет мрачный, декадентский парафраз «Алисы в Стране чудес» с элементами мюзикла. Ожидается, что сам Мэнсон появится в фильме в образе Кэрролла, Алису сыграет модель Лоли Коул, а на роль Красной Королевы позвали Анжелину Джоли.

Мэрилин Мэнсон: «Девочка, тебя зовут Алиса? Хочешь прокатиться с дядей в Страну чудес?».

Мой адрес — Советский Союз

Тимур Бекмамбетов, поразивший американцев сборами своих «Дозоров», наращивает присутствие в Голливуде. В списке грядущих англоязычных проектов режиссера (Wanted, «Сумеречный дозор») — еще одно пополнение. Специально для Тимура студия ***Universal Pictures*** приобрела права на экранизацию комикса Кристиана Госсетта «**Красная звезда**». Речь в этом графическом сериале идет об альтернативной реальности, где СССР — сверхдержава, чья мощь зиждется как на новейших технологиях, так и на боевой магии. Скрестите пальцы и трижды пропойте *Back in USSR*, чтобы столь многообещающее кино непременно состоялось.

«Красная звезда»: даже самая мощная советская магия не в состоянии улучшить дизайн ушанок и фуфаек.

Назад в будущее!

Горячие молитвы фанатов «**Футурамы**» были, наконец, услышаны. Боссы ***Fox Television*** официально подтвердили, что легендарный мультсериал возродится в виде полнометражных фильмов. И не одного-двух, как предполагалось ранее, а сразу четырех! Правда, до показа в кино дело не дойдет: новые приключения Фрая и компании в мире 31 века выйдут сразу на DVD. Кто-нибудь огорчился? Вот и мы думаем, что вряд ли. Согласно пророчеству, работа над этим проектом закипит уже этим летом.

Будущее светло и прекрасно — пока в нем есть раздолбай Фрай, сосуд греха Бендер и милейшая Туранга Лила.

Магия убийства

Похоже, нескоро мы увидим «Хеллбоя 2». Режиссер Гильермо Дель Торо вновь оттягивает новую встречу с нашим любимым демоном, отвлекшись на очередной проект. Студия ***New Line Cinema*** ведет с ним переговоры насчет постановки фэнтези-детектива в духе романов Глена Кука о Гаррете. Сюжет фильма «Убийство на карнавале» вращается вокруг частного сыщика, живущего в городе, населенного как людьми, так и представителями волшебных рас. Герою предстоит вычислить серийного душегуба, истребляющего магических созданий. Проблема в том, что в ходе расследования он сам становится главным подозреваемым.

Дом с привидениями

Планы новых фильмов из серии «Зловещие мертвецы» пока отложены в долгий ящик. Но это не значит, что Брюсу Кэмпбеллу, сыгравшему главную роль в классической трилогии, не светит в ближайшее время пообщаться со злом. В июне актер отправится на съемочную площадку фильма **Gone**, основанного на одноименных комиксах издательства ***Dark Horse***. Его герою предстоит обстоятельно разобраться с призраками, оккупировавшими очередную мрачную избушку. Доброй ему охоты. Постановщиком ленты выступит Джон Лэндис («Американский оборотень в Лондоне», «Сумеречная зона»).

Брюс Кэмпбелл. Новый раунд со «Зловещими мертвецами» отложен, но он нашел, с кем потренироваться.

В ДВУХ СЛОВАХ

Вадим Панов продал права на экранизацию своего цикла «Тайный город»; название компании-покупателя и сроки выхода готового сериала пока не называются... ● Режиссером «Обители зла 3», получившей подзаголовок «Вымирание», станет постановщик «Горца» Рассел Малкехи... ● Студии Warner Independent и Cherry Road создадут римейк фильма с Дэвидом Боуи «Человек, который упал на Землю» (1977) о похождениях инопланетянина на Земле... ● Сорежиссер «Шрека 2» Келли Эсбери дебютирует в игровом кино киноадаптацией «темного фэнтези» Клайва Баркера The Thief of Always... ● «Богатырскую трилогию» студии «Мельница» («Алеша Попович и Тугарин Змей», «Добрыня Никитич и Змей Горыныч») завершит «Илья Муромец и Соловей-разбойник»... ● Вторая серия «Хроник Нарнии» — «Принц Каспиан» — выйдет в свет 25 декабря 2007 года... ● Режиссер мультсериала «Звездные войны: Война клонов» Геннадий Тартаковский снимет продолжение «Темного кристалла» Джима Хэнсона...

ПУЛЬС
PULSE

Производитель: *The Weinstein Company LLC/Neo Art & Logic* • **Прокат в РФ:** *West Video* • **Режиссер:** *Джим Сонзеро* • **В ролях:** *Кирстен Белл, Тэйт Ханьок, Йен Сомерхальдер, Кристина Милиан, Рик Гонзалес, Рики Ландхоум, Джонатан Таккер*

Я вижу мертвых людей! Дизайн Артемия Лебедева.

Эээ... Не подскажете, как пройти в библиотеку?

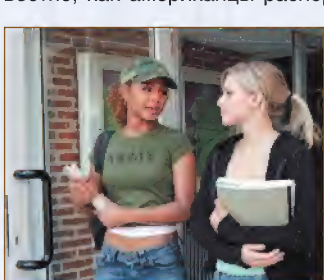
Сюжет: На волне феноменального успеха японских ужастиков в 2001 году режиссер Киеси Куросава снял фильм Kairo (он же «Пульс») — очередную историю из разряда «суси-хоррор». В отличие от хрестоматийных «Звонков», косоглазые привидения получили вид на жительство не в видеокассете, а замахнулись на святое и проникли в интернет.

Когда выяснилось, что голливудские адаптации страшилок из Страны Восходящего Солнца пришлись зрителям по вкусу, производство техномистики про бледных волосатых призраков встало на поток. В феврале нас ждет очередной экземпляр — переделка того самого Kairo, который год назад был «на пробу» запущен в американский кинопрокат и получил одобрительные отзывы.

История традиционно проста. Однажды в сети обнаружился странный-престранный сайт «Запретная комната», посетителям которого предлагались для просмотра странные-престранные снимки с некоей веб-камеры. Зрелище оказалось настолько увлекательным, что люди стали по-быстрому сходить с ума и вытворять несовместимые с жизнью вещи. Тут бы и сказке конец — но когда один молодой человек вдруг повесился на почве этого сайта, его чрезмерно любопытные друзья начали совать нос не в свои дела и получили полный набор потусторонних проблем.

Бюджет картины — 7,5 миллионов долларов.

Что тут сказать? Тема явно не новая. В 2002 году уже был фильм «Страх.com» с подозрительно похожим сюжетом. Неизвестно, как американцы распорядятся оригинальным сценарием (например, будут продвигать идею о том, что хорошие программисты попадают в рай, а плохие остаются в интернете), однако прогнозы на этот фильм пока что сдержанные.


Слышь, подруга! Я — черная, а ты — белая. Угадай, кто из нас умрет?

Премьера в России: 20 апреля 2006.

Что ожидаем: Фильм о жизни после смерти — не в раю, а в интернете!

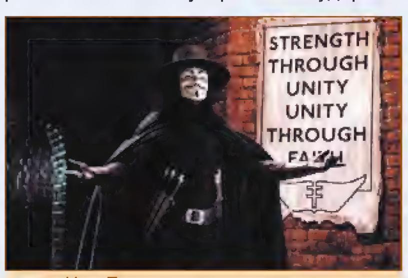
«V» ЗНАЧИТ ВЕНДЕТТА
V FOR VENDETTA

Производитель: *Warner Bros./Silver Pictures* • **Прокат в РФ:** *«Каро Премьер»* • **Режиссер:** *Джеймс Мактиги (режиссерский дебют, работал в команде «Матрицы 1—3», «Звездных войн 2—3», «Темного города»)* • **В ролях:** *Натали Портман, Хьюго Уивинг, Синед Кьюсак, Стивен Фрай, Руперт Грейвс*

Сюжет: На февраль назначено долгожданное событие — выход экранизации анархических комиксов, снятой под мудрым руководством братьев Вачовски. Мы уже упоминали вам об этом проекте, и вы наверняка видели его трейлеры на нашем диске. Кадры говорят сами за себя и в комментариях не нуждаются. Если вы соскучились по боевой хореографии «Матрицы», нуарной атмосфере фильмов «Ворона» или «Темного города» и сюжету в духе «Эквилибриума» — на вашей улице наступает праздник!

Конец 20 века. Великобритания после победоносной атомной войны. У власти — фашисты. Тоталитаризм во всей его красе — концлагеря, охота за инакомыслящими, похищения людей среди бела дня, бодрые марши и великие национальные идеи.

5 ноября 1997 тайные агенты попытались арестовать Иви Хамонд (Портман), но ей на помощь вдруг пришел странный мужчина (Уивинг), одетый в костюм Гая Фокса — католического террориста 17 века. Фирменная фраза мужчины для знакомства состоит всего из пяти слов: «Ты можешь звать меня V». Он умен, даже гениален. Он отлично оснащен и способен вытворять такие трюки, что поневоле закрадывается мысль — а человек ли это? Он развязывает войну против государства: взрывает закрытый за ненадобностью Парламент, поодиночке расправляется с важнейшими чиновниками, манипулирует людьми, наблюдает, анализирует и планирует.



V: «Пуля — дура, зато кинжал — молодец!».

Его поступки незаконны, а моральные позиции сомнительны. В бунтарской дилемме

ЭТО ИНТЕРЕСНО

В истории доминирует число 5 (латинское V). Гай Фокс хотел устроить фейерверк под Палатой Лордов 5 ноября 1605. Главный герой представляется пятью словами. В концлагере он содержался в комнате №5. Ведущий мотив Пятой симфонии Бетховена состоит из четырех нот (Бетховен называл это «стук судьбы в дверь»), звучание которых соответствует букве V в азбуке Морзе (три точки, одно тире).

Алан Мур — волосатый труженик комиксового фронта и автор истории приключений V.

Муж — джедай, а учитель — Леон-убийца? Девочка, ты нам подходишь!

Агент Сми... То есть V — во множественном числе.

«свобода или смерть!» он выбрал второе — причем исключительно для своих соперников. Поведение V говорит о том, что у него вполне могут быть нелады с психикой. А что касается тела... Об этом никто не расскажет, ведь он уже уничтожил всех руководителей секретного концлагеря, где, по слухам, проводились запрещенные эксперименты над людьми. Их пережил только один человек — тот самый безымянный мужчина, называющий себя V.

Так было в комиксах и, скорее всего, будет в фильме. Его премьера несколько раз откладывалась (первой датой было 7 ноября 2005 — 400-летняя годовщина заговора Гая Фокса), поэтому вполне возможно, что февраль — не окончательный срок, и нам придется еще немного подождать, чтобы увидеть один из самых многообещающих кинокомиксов 2006 года.

Премьера в России: 20 апреля 2006.

Что ожидаем: Великую Британскую Анархическую Революцию. Ура, товарищи!

ХОТТАБЫЧ

Производитель: *Кинокомпания «СТВ»* • **Прокат в РФ:** *«Наше кино»/«Каропрокат»* • **Режиссер:** *Петр Точилин* • **В ролях:** *Мариус Ямпольскис, Владимир Толоконников, Марк Гейхман, Лива Круминя, Юлия Паранова, Мила Липнер, Григорий Скряпкин*

Сюжет: Российский кинематограф по-прежнему продолжает возрождаться. В этом месяце нашему вниманию представлена картина, снятая по мотивам романа Сергея Обломова (Кладо) «Медный кувшин старика Хоттабыча». «Старик Хоттабыч» Лазаря Лагина, которого мы знаем с детства, подвергся легкой сюжетной переработке и был адаптирован под современность. Теперь главный герой — не Волька ибн Алеша, а хакер Гена. У него накопилось много проблем — бросила девушка, «наезжают» бандиты и «пасут» спецслужбы. Но в жизни случаются чудеса: парень находит настоящего джинна, мотавшего несколько тысяч лет в одиночном кувшине.

Вместе им предстоит пройти через самые невероятные приключения и победить злого Шайтаныча — волшебника, пытающегося устроить тотальный game over (финальный поединок колдуны устроят в компьютерной игре). Полеты на дырявом ковре-самолете, магические превращения, интернет — все рассчитано на молодого зрителя, но будет интересно и тем, кто вырос оригинальной сказке.

Тачка, кальян на заднем сиденье, пиво в руке и девушка на капоте. Как это назвать одним словом? Правильно.

Хоттабыч читает форумы на сайте mirf.ru.

Премьера в России: 27 апреля 2006.

Что ожидаем: Легкая молодежная комедия — не слишком впечатляющая, но милая.

ОЧЕНЬ СТРАШНОЕ КИНО 4
SCARY MOVIE 4

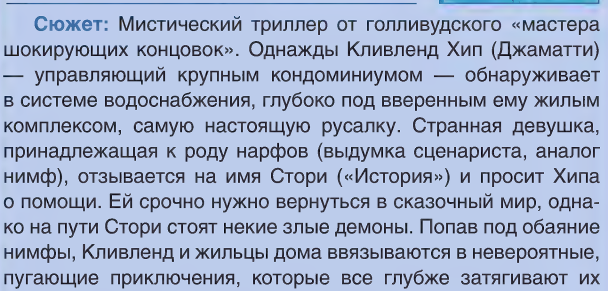
Производитель: *Dimension Films/Brad Grey Pictures* • **Прокат в РФ:** *«Каскад фильм»* • **Режиссер:** *Дэвид Цукер («Голый пистолет», «Очень страшное кино 3»)* • **В ролях:** *Анна Фарис, Реджина Холл, Саймон Рекс, Лесли Нильсен*

Сюжет: Кинопародии из серии «Очень страшное кино» — вещи специфические и в своем роде уникальные. Ценителям хороших манер их смотреть противопоказано, ведь персонажи каждые пять минут вспоминают чью-то маму и отчаянно издеваются над самыми кассовыми голливудскими фильмами. Циничный юмор с гинекологическим уклоном, абсурдно-фантастический сюжет, полное отсутствие корректности — вот что такое «Очень страшное кино».

Четвертая часть надругается над кровавой дилогией «Пила», японским ужастиком «Проклятие» (The Grudge), спилберговской «Войной миров», шьямалановским сюрпризом «Таинственный лес» и боксерской драмой «Малышка на миллион долларов».

Забегая вперед...

ДЕВУШКА ИЗ ВОДЫ
LADY IN THE WATER



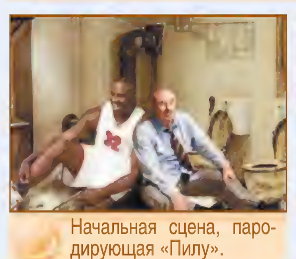
- **Производитель:** Warner Bros.
- **Премьера в России:** 24 августа 2006.
- **Дистрибьютор:** «Каро Премьер»
- **Режиссер:** М. Найт Шьямалан («Шестое чувство», «Неуязвимый», «Знаки», «Таинственный лес»)
- **В ролях:** Пол Джаматти, Брайс Даллас Ховард, Эндрю Анинсман, Боб Балабан

Сюжет: Мистический триллер от голливудского «мастера шокирующих концовок». Однажды Кливленд Хип (Джаматти) — управляющий крупным кондоминиумом — обнаруживает в системе водоснабжения, глубоко под вверенным ему жилым комплексом, самую настоящую русалку. Странная девушка, принадлежащая к роду нарфов (выдумка сценариста, аналог нимф), отзывается на имя Стори («История») и просит Хипа о помощи. Ей срочно нужно вернуться в сказочный мир, однако на пути Стори стоят некие злые демоны. Попав под обаяние нимфы, Кливленд и жильцы дома ввязываются в невероятные, пугающие приключения, которые все глубже затягивают их в мир волшебства... Но все ли так просто?

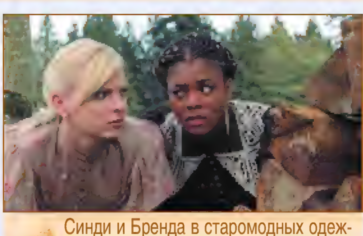
Это интересно: Сначала Шьямалан написал эту сказку для своих детей, но потом решил снять по ней фильм.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Бюджет картины очень серьезный — 110 миллионов долларов. Это позволило создателям подражать спецэффектам «Войны миров» на высочайшем уровне.
- «Очень страшное кино 4» — один их первых фильмов, снимаемых в формате HD (изображение высокого разрешения для грядущих форматов HD-DVD и Blu-ray Disk).
- Вопреки традиции, под конец фильма никто не будет сбит машиной.



Начальная сцена, пародирующая «Пилу».



Синди и Бренда в старомодных одеждах (пародия на «Таинственный лес»).

В картине засветились знаменитости: Кармен Электра, Шакил О'Нил, Майкл Мэдсен и Лесли Нильсен.

Сюжет выглядит примерно так: Синди (Фарис) ухаживает за старой бабушкой и узнает, что ее дом одержим призраком маленького мальчика. Нашей героине предстоит выяснить, кто убил пацана, и за что. А заодно и спасти мир от нашествия марсианских треног (дом ее друга, пародирующего персонаж Тома Круза, находится по соседству).

Если вам понравилась третья часть серии (ее тоже снимал Цукер) — понравится и эта. Следует лишь предупредить вас, что фильм совершенно не детский. Мы не рекомендуем его зрителям моложе 16 лет.

Премьера в России: 14 апреля 2006.

Что ожидаем: Тонны первоклассного сортирного юмора плюс тотальное высмеивание лучших фантастических фильмов последних лет.

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ 2: СУНДУК МЕРТВЕЦА
PIRATES OF THE CARRIBEAN: DEAD MAN'S CHEST

Производитель: *Jerry Bruckheimer Films/Walt Disney Pictures* • **Прокат в РФ:** *«Каскад фильм»* • **Режиссер:** *Гор Вербински («Пираты Карибского моря: Проклятье Черной жемчужины», «Звонок», «Мышиная охота»)* • **В ролях:** *Джонни Депп, Орландо Блум, Кира Найтли, Наоми Харрис, Билл Найхи, Джеффри Раш*

Сюжет: Пятнадцать человек на сундук мертвеца, йо-хо-хо и бутылка рома? Вот и нет. Во-первых, не пятнадцать, а три (Джек Воробей, Уилл Тернер и Элизабет Свон). Во-вторых, не бутылка рома, а крепкий коктейль из соленого ветра, магии вуду, диких каннибалов и некоего проклятья, настигшего зажигательного капитана Джека.

В остальном все верно — в фильме будет самый настоящий сундук мертвеца, причем его нужно найти во что бы это ни стало. Ведь внутри спрятан могущественный артефакт — сердце капитана Дэйви Джонса, который, согласно легенде, пострадал от несчастной любви. Только этот волшебный орган способен спасти Джека.

Что еще известно о второй части знаменитой авантюрной комедии? В ней появится отец Джека Воробья (по слухам, он будет служить на «Летучем голландце» — корабле Дэйви Джонса). Свадьба Уилла и Элизабет не состоится по причинам криминального свойства: молодых людей арестуют и обвинят в пиратстве. Наконец, Джеку придется столкнуться с легендарным морским чудовищем — Кракеном, который, если верить просочившейся со съемочной площадки информации, утащит нашего героя на дно.

Однако расстраиваться не стоит, ведь будет еще и третий фильм (обе части снимали одновременно, аналогично второй и третьей «Матрице»), в котором Джонни Депп вновь продемонстрирует, что такое настоящая актерская игра, когда от его персонажа буквально искры летят.

Премьера в России: 6 июля 2006.

Что ожидаем: А чего можно ожидать от кандидата на звание «Лучший фильм года?». Оглушительного успеха и никак иначе.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Название картины Dead Man's Chest взято из старинной матросской песни, популяризованной (а может, и вовсе придуманной) Робертом Стивенсоном в книге «Остров сокровищ». Применительно к данному фильму это может быть игрой слов (chest — грудная клетка, откуда вырвано сердце Дэйви Джонса).
- «Сундук Дэйви Джонса» — старинная идиома, означающая морское дно, место упокоения матросов («отправиться в сундук к Дэйви Джонсу»). В данном случае Дэйви Джонс —морской дьявол, злой дух морей.

Дэйви Джонс — помесь старого Флинта и лавкрафтовского Ктулху (скетч для фильма).

На киноэкранах России в апреле

С 13 апреля:
- **Страна свободы** (Freedomland) — детектив, мистика.
- **Волчья яма** (Wolf Creek) — триллер, ужасы.

С 14 апреля:
- **Очень страшное кино 4** (Scary Movie 4) — комедия, пародия на кинофантастику.

С 20 апреля:
- **V значит Вендетта** (V for Vendetta) — фантастический кинокомикс.
- **Пульс** (Pulse) — мистика, ужасы.

С 27 апреля:
- **Хоттабыч** — сказочная комедия.
- **Большое путешествие** (The Wild) — мультфильм.
- **Сдвиг** — боевик с элементами фантастики.

В фильме будет много вуду, а ведьма по имени Тиа Дальма сыграет значительную роль в следующей, третьей части.

ПОСЛЕ ФИНАЛЬНЫХ ТИТРОВ

ВОСХОД КРАСНА СОЛНЫШКА

КНЯЗЬ ВЛАДИМИР

Жанр: *Славянское фэнтези, анимационный христианский эпос* • **Производство:** *«Солнечный Дом»* • **Режиссер:** *Юрий Кулаков* • **Роли озвучили:** *Сергей Безруков, Лев Дуров, Владимир Гостюхин, Александр Баринов, Ирина Безрукова* • **Премьера в России:** *21 февраля 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«Каскад»*

ПОХОЖИЕ КАРТИНЫ

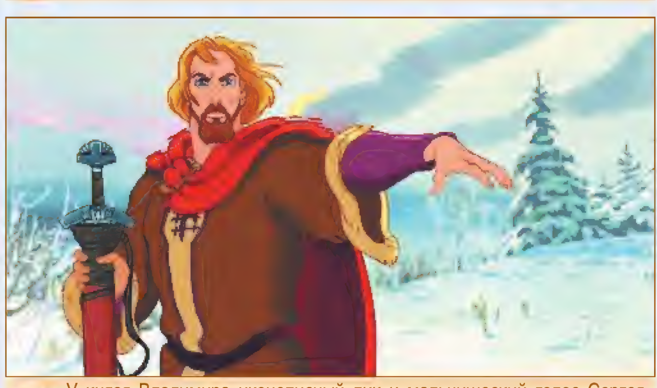
«Илья Муромец» (1956) • «Принц Египта» (1998) • «Король Артур» (2004) • «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004)

Премьера анимационной саги о деяниях святого князя Владимира, сделавшего Русь православной, постоянно переносилась в течение последних двух лет. Досадно, но понятно: повествующий о зарождении русского христианства проект был настолько амбициозен, что студия «Солнечный Дом» не имела права на ошибку. И полировала свое детище до последнего.

Что ж, лучше поздно, чем никогда. Хотя это еще только первая часть под названием «Выбор» (странно, но этот момент обойден молчанием в титрах), где будущий святой из варяжского бандита превращается в правителя-гуманиста, кается в убийстве брата Ярополка, порывает с язычеством и дает прикурить печенегам. Крещение Руси мы увидим лишь во второй серии — «Подвиг», ожидающейся в 2008 году.

Как бы там ни было, результат затянувшейся полировки не оказался однозначно положительным. С одной стороны, качество «картинки» достигло нереальных высот. С другой — сценарий стал разболтаннее. Главная удача фильма: он просто шокирует визуальным совершенством. За такие потрясающие пейзажи, похожие на холсты передвижников (Шишкин, Левитан и др.), художники «Уолта Диснея» удавились бы!

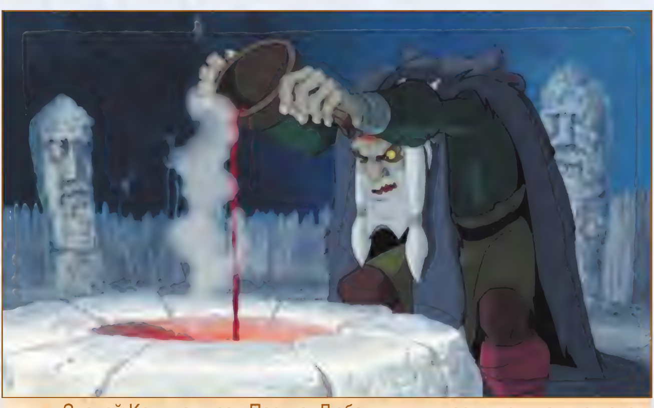
Рыжий варяг. Интуиция подсказывает нам, что он вовсе не хлебушка нарезать собрался.



У князя Владимира иконописный лик и мальчишеский голос Сергея Безрукова.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Занятно, что Владимира озвучил Сергей Безруков, а будущую жену князя — реальная супруга актера Ирина Безрукова.
- В фильме звучат песни в исполнении Николая Расторгуева и Натальи Княжинской, стилизованные под мелодии Древней Руси. Кроме того, в картине исполняются фолк-темы от таких самобытных коллективов, как «Хуун-Хуур-Ту», «Сирин», «Веретенце», «Казачий круг» и «Народный праздник».
- Еще задолго до выхода, в 2002 году «Князь Владимир» был признан одним из самых ожидаемых мультпроектов мира на анимационном фестивале в Аннеси.
- Бюджет ленты превысил 4 млн. долларов.



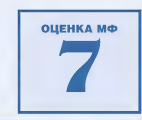
Злодей Кривжа, жрец Перуна. Любовь к химическим опытам не доведет его до добра.

Очень хороши и вставки 3D-графики — такой роскошной воды в мультфильмах мы не видели никогда. В то же время собственно адаптация жития Владимира к запросам «испорченной» Гарри Поттером детской аудитории радует меньше. В основном, из-за ограничений, накладываемых православными догмами — и их конфликтом со стандартами семейного кино.

Герои не обмениваются живыми репликами, а вещают, подробно разъясняя публике, чего хотят и о чем думают. Особенно грешит этим сам Владимир Красно Солнышко, то дело анализирующий свои путаные отношения с братьями. С юмором, увы, полная труба (самый смешной персонаж — коза, занятая в паре сцен). Магия — прерогатива только главного злодея, перунова жреца Кривжи (одномерный мерзавец, тупо повторяющий: «Хочу власти!»), а хорошие парни вынуждены ждать, пока небеса не решат проблему за них, шваркнув молнией.

Итог: невообразимо красивый славяно-христианский эпик с пробелами в драматургии и режиссуре. Надеемся, запланированное продолжение будет все же меньше похоже на проповедь и больше на кино.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	6
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	8
РЕЖИССУРА	6



Александр Чекулаев

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

И ВЫИГРЫВАЕТ

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ 3
FINAL DESTINATION 3

Жанр: *Мистический триллер* • **Производство:** *New Line Cinema* • **Режиссер:** *Джеймс Вонг («Пункт назначения», «Противостояние», эпизод из «Секретных материалов»)* • **В ролях:** *Мэри Элизабет Уинстед, Райан Мерриман, Харрис Амлан, Джессика Амли* • **Премьера в России:** *23 марта 2005 года* • **Прокатчик в России:** *«Каро Премьер»* • **Продолжение фильмов «Пункт назначения» и «Пункт назначения 2»**

Верно было сказано в «Бриллиантовой руке» — куй железо, не отходя от кассы. Боссы New Line Cinema рассудили похожим образом: мол, жадность — не порок, и вот уже шесть лет подряд с завидной регулярностью поставляют нам клонов своего первого, самого удачного фильма про игры в салочки со смертью.

Тогда, в 2000 году, это была Интрига с большой буквы — ведь история была в новинку, и мы не знали, чем все закончится. В 2003 байка в духе «как обмануть смерть и чувствовать себя хорошо» повторилась, поэтому, чтобы хоть как-то завлечь зрителя в кинотеатр, второй фильм щеголял откровенно садистскими сценами.

Третья часть по своей жестокости мало чем отличается от второй, а по сюжету копирует обе предыдущие. Место встречи с костлявой — не самолет или автострада, а «американские горки». Способы, которыми некие невидимые силы пытается восстановить нарушенный круговорот смертей в природе, по-прежнему разнообразны.

Здесь и солярий, случайно превратившийся в духовой шкаф, и строительный пистолет, стреляющий прямо в голову (привет, Pinhead!). Насаживание на кол, разрезание пополам, в общем — настоящий праздник для маньяков.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Бюджет картины — 34 миллиона долларов.
- По статистике «американские горки» безопаснее, чем какой-нибудь гольф. К примеру, в 2001 году в США их посетило 319 миллионов человек, а умерло лишь 2 (из-за проблем со здоровьем).

Не BFG, конечно. Но сойдет.

А теперь ложка дегтя. Кроме «ловушек» смерти и динамичной финальной сцены, отметить в «Пункте назначения 3» нечего. Все остальное выполнено на неярком, среднем уровне — посмотрели и забыли. Но, если рассуждать здраво, то можно ожидать и четвертой, и даже пятой серии. Ведь, в отличие от обычных триллеров, «маньяком» здесь выступает слепой случай, что позволяет сделать сценарий менее предсказуемым в деталях и насытить его изобретательными живодерскими приемчиками.

Итог: страшно? Не очень, хотя шансов вздрогнуть у вас будет предостаточно. Скучно? В целом — нет, хотя финал известен с самого начала. Фильм не хватает звезд с неба, но как минимум заслуживает звания «середнячок».

Так вот что значит выражение «горячая девочка»!

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	6
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	5
РЕЖИССУРА	5
АКТЕРСКАЯ ИГРА	6

Михаил Попов

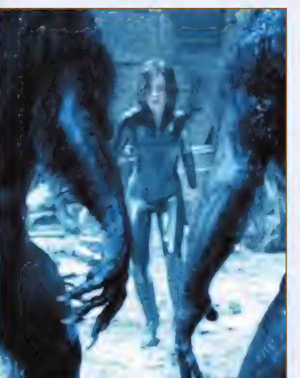
ДРУГОЙ МИР 2: ЭВОЛЮЦИЯ
UNDERWORLD: EVOLUTION

Жанр: *Готика, городская фантастика, боевик* • **Производство:** *Lakeshore Entertainment/Screen Gems Inc.* • **Режиссер:** *Лен Вайсман* • **В ролях:** *Кейт Бекинсейл, Стивен Макинтош, Билл Найти, Скотт Спидман, Тони Карран, Дерек Якоби* • **Премьера в России:** *9 февраля 2006 года* • **Прокатчик в России:** *«Пирамида Кино»* • **Возрастные ограничения:** *R (лица до 17 лет — только с родителями)* • **Продолжение фильма «Другой мир» (2003)**

ПОХОЖИЕ КАРТИНЫ

- кинотрилогия «Блэйд» (1998, 2002, 2004)
- настольные ролевые игры по сеттингу World of Darkness

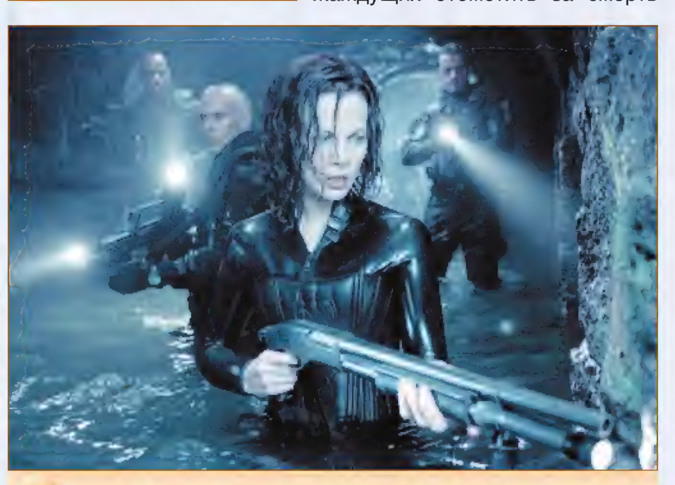
Первый «Другой мир» не оправдал всех надежд, возложенных на него поклонниками «вампирской» фантастики. Впрочем, он оказался весьма достойным готическим боевиком о противостоянии двух рас Бессмертных: вампиров и оборотней. Когда было официально объявлено о съемках продолжения, у зрителей снова появилась надежда: вдруг оно окажется чем-то большим, нежели оригинальная картина, не потеряв при этом очарования первой части.



Хрупкая девушка против двух оборотней? Легко.

К сожалению, создатели «Другого мира 2» слишком уж скрупулезно следовали принципу «того же самого, только быстрее, выше, сильнее». В результате большая часть удачных находок из предыдущей части оказалась погребена под грудами сюжетных ляпов, натяжек и недоделок.

Образовавшаяся в первом фильме парочка — Селин (Бекинсейл) и Майкл (Спидман) — скрываются от вампирских кланов, жаждущих отомстить за смерть своего лидера Виктора, а также от очнувшегося после многовекового сна кровососа Маркуса. Последний, как и Майкл, оказался (правда, непонятно, каким образом) уже не совсем вампиром. В промежутках между погонями и стычками выясняется многое о происхождении бессмертных, и главная героиня, естественно, оказывается единственной надеждой на спасение.



Спасители мира. Вооружены внушительно, но неэффективно.

Воины древней армии вампиров. Подозрительно похожи на эльфов.

Запретная любовь.

То же самое можно сказать и о самом фильме: Селин — единственное, на что стоит здесь смотреть. Да, лента снята профессионально, картинка радует глаз, сохранена стилистика первой части — но создается впечатление, будто все это служит лишь фоном для персонажа Бекинсейл. В плане спецэффектов «Эволюция» тоже не сказала ничего нового. Оборотни по-прежнему выглядят несколько аляповато, а хитрые акробатические трюки в замедленном движении мы уже видели — впрочем, их в фильме немного. А вот боевые сцены поставлены на удивление скучно: почти нет того драйва, который и делает боевик боевиком.

Итог: ожидания снова не оправдались: вместо полноценной истории о вампирах нам подсунули средненький боевик в сверхъестественных декорациях. Пожалуй, к обязательному просмотру эту ленту можно рекомендовать лишь поклонникам первого «Другого мира».

Как мы оцениваем фильмы

«Мир фантастики» оценивает каждый фильм по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:

Зрелищность — то, насколько фильм держит зрителя в напряжении, насколько хорошо поставлены экшен-сцены и удачны спецэффекты.

Сюжет — интересность и непредсказуемость сценария.

Стиль/Атмосфера — то, насколько гармонично скомпонованы все составляющие кинокартины, ее художественная ценность и соответствие заявленному жанру.

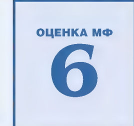
Режиссура и ***Актерская игра*** — уровень режиссерского и актерского мастерства.

Оценка МФ — мнение редакции по поводу соотношения вышеуказанных критериев с учетом специфики жанра каждого конкретного фильма.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Фильм пестрит цитатами из ролевой вселенной World of Darkness, созданной компанией White Wolf Games. Уже сама идея войны вампиров и оборотней, лежащая в основе сюжета ленты, явно позаимствована из «Мира Тьмы». Но многие мелочи удивят знатоков игры: например, Селин легко убивает оборотня одним ударом ножа.
- На данный момент можно почти с полной уверенностью сказать: третьей части «Другого мира» — быть. Она станет предысторией, в которой будет показано обращение Селин в вампира.

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	6
СЮЖЕТ	5
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	6
РЕЖИССУРА	6
АКТЕРСКАЯ ИГРА	6



ОЦЕНКА МФ 6

Александр Иванов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

БЕГИ, ДЕКАРД, БЕГИ!

БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ
BLADE RUNNER

Жанр: *Научная фантастика, антиутопия* • **Производство:** *Blade Runner Partnership/The Ladd Company* • **Режиссер:** *Ридли Скотт* • **В ролях:** *Харрисон Форд, Рутгер Хауэр, Шон Янг, Эдвард Джеймс Олмос, Дэрил Ханна* • **Дата выпуска:** *27 июля 1982 года* • **Длительность:** *117 минут (в международном прокате), 115 минут (режиссерская версия)* • **Бюджет:** *28 млн. долларов* • **Сборы в США:** *31 млн. долларов*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

«Пришелец» (2000) • «Особое мнение» (2002) • «Я, робот» (2004) • «Помутнение» (2006)

На дворе 2019 год. Для выполнения самой грязной и опасной работы люди создали репликантов — искусственных существ, самая последняя модель которых («Нексус-6» от корпорации «Тайрелл») внешне ничем не отличается от своих творцов, но превосходит их в силе и ловкости. Они очень умны и даже способны испытывать некоторые эмоции — правда, не на таком глубоком, как у людей, уровне.

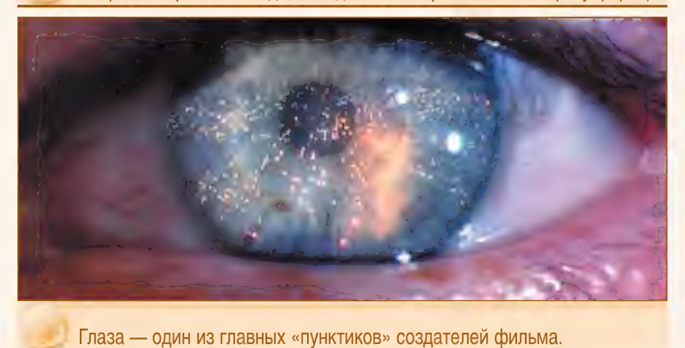
После того, как репликанты подняли кровавое восстание, их жизненный цикл ограничили 4 годами и стали использовать лишь на отдаленных планетах. Пребывание искусственных людей на Земле было запрещено. Специальные отряды полиции — так называемые «бегущие по лезвию» — выслеживают и «увольняют» (проще говоря — ликвидируют) репликантов, пробравшихся на нашу планету.

Сюжет фильма строится как раз на одном таком случае. Главному герою — Рику Декарду (Форд), отставному «бегуну», приходится вернуться к работе и выследить группу особо опасных репликантов, скрывающихся в бетонных джунглях Лос-Анджелеса.

КЛАССИКА 1982 год

Полицейская машина облетает небоскреб с огромным рекламным экраном.

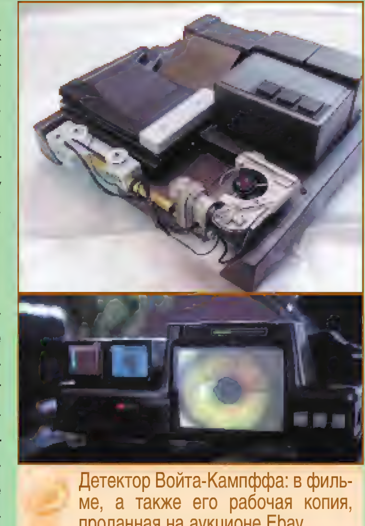
Рой Бетти (Хауэр) сидит за шахматной партией (знаменитая «Бессмертная игра» 1851 года; победа за счет принесения в жертву ферзя).



Глаза — один из главных «пунктиков» создателей фильма.

Это интересно

- «Бегущий по лезвию» был одним из первых фильмов, выпущенных на DVD сразу после появления этого формата. К 25-летию картины (2007 год) обещают выпустить еще одну версию в прогрессивном формате HD.
- В режиссерской версии фильма содержится намек на то, что Декард на самом деле репликант. В своих интервью Ридли Скотт это охотно подтверждает, а Харрисон Форд — упорно отрицает. Интересно, что в фильме всех репликантов фигурируют под именами, а люди — под фамилиями, однако главный герой упоминается как Рик Декард.
- В финальном эпизоде (Декард и Рейчел покидают город) фигурируют неиспользованные сцены из «Сияния» Стэнли Кубрика.
- В одном из кадров около полицейского участка можно увидеть модель «Тысячелетнего сокола» («Звездные войны»), закамуфлированного под здание.



Детектор Войта-Кампффа: в фильме, а также его рабочая копия, проданная на аукционе Ebay.

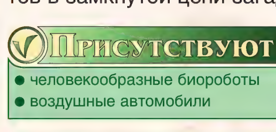
ЦИТАТА

Мой отчет назывался «Стандартная процедура по увольнению репликанта». Вероятно, мне должно быть значительно лучше от того, что не пришлось писать «Как я застрелил женщину в спину»? (Декард).

История у этого фильма очень непростая. Сначала были проблемы со сценарием, потом — с финансированием. Как только дела стали налаживаться, на горизонте появился великий и ужасный Филип Дик. «Бегущий по лезвию» был основан на его романе «Мечтают ли андроиды об электрических овцах?», но автора никто не проинформировал о готовящихся съемках. После небольшого скандала Дику прислали сценарий на утверждение. Текст ему жутко понравился. Филип также присутствовал на предпросмотре (40 минут «сырого» материала) и остался им доволен, однако до премьеры картины писатель, увы, не дожил.

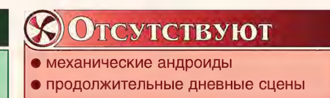
К работе пытались подключить знаменитого французского художника Жана Жиро («Мебиуса»), однако он отказался (о чем впоследствии сильно сожалел), поэтому концептуальной графикой и дизайном занимался не менее знаменитый Сид Мид.

Итог: замечательный фильм-нуар, в котором сочетаются элементы киберпанка (мега-корпорации, гигантские города, неоновый свет, грязь, паранойя, сексуальность) и религиозного символизма, а технический прогресс служит инструментом для решения главного философского вопроса о месте человека в этом мире. «Бегущий по лезвию» очень красив и неоднозначен. Он — как хитрая восточная головоломка, которую можно собрать, лишь слившись с ней воедино и став одним из элементов в замкнутой цепи загадок.



Присутствуют

- человекообразные биороботы
- воздушные автомобили



Отсутствуют

- механические андроиды
- продолжительные дневные сцены

ЗРЕЛИЩНОСТЬ	8
СЮЖЕТ	9
СТИЛЬ/АТМОСФЕРА	10
РЕЖИССУРА	10
АКТЕРСКАЯ ИГРА	10

ОЦЕНКА МФ 10

Михаил Попов

ДЕЖА ВЮ
КЛИШЕ И ШТАМПЫ В КИНЕМАТОГРАФЕ

Ему (знанию) нет продвижения, ему нет смены столетий, знание не нуждается в прибавлении; самое большее — в возвышенном, неустанном пересказывании [...] сказать больше нечего, лишь обдумывать, истолковывать, оберегать.

Слепой Хорхе, герой романа Умберто Эко «Имя Розы»

Главный постулат постмодернизма, вынесенный в эпиграф статьи, как нельзя подходит для «важнейшего из искусств» — кино. Это вовсе не значит, что оно основано на повторении, нет. Просто современный кинематограф (особенно фантастический), будучи искусством массовым и «конвейерным», сильно подвержен подражаниям. Неожиданные повороты сюжета, удачные фразы, запоминающаяся одежда героев и даже их позы — все это нещадно копируется, становится культовым, смешным и, наконец, попросту безвкусным.

Пистолеты с бездонными магазинами. Двигатели, ревущие в безвоздушном пространстве. Злодеи, неспособные убить кого-либо без торжественной «прощальной» речи... Сегодня мы поговорим о клише и штампах в кино — как общих, свойственных всем жанрам, так и чисто «фантастических».

Хочу быть хорошим

Собрались стать супергероем? Вам прямая дорога на химзавод или атомную электростанцию. Будет зеленая радиоактивная кислота — будут и суперспособности. Правда, вы можете с одинаковым успехом мутировать в злодея — однако об этом попозже.

Не умеете держать в руках иголку с ниткой? Очень зря. Ведь почти все супергерои изготавливают свои костюмы сами (Человек-паук сшил себе сине-красное трико, а Бэтмен довел до ума военный бронежилет).

Если герой и злодей пытаются отнять друг у друга оружие и оно внезапно срабатывает, оба обязательно замрут с удивленными лицами. Упадет, правда, только один — чаще всего злодей.

Не бойтесь автоматических турелей или ракетниц — они будут стрелять лишь по вашим следам. Нужно только быстро бежать — и все будет в порядке.

Вот уж кого бесполезно убивать, так это Джейсона, Фредди и Пинхеда. Все равно оживут в следующей серии.

действует: скорострельное оружие очень полезно против самых вертких негодяев (расстрел агентов с вертолета, фильм «Матрица»).

За вами гонится монстр? Или дворцовая стража? Найдите какую-нибудь укромную нишу, темный коридор или, на худой конец, занавеску. Спрячьтесь. Ваши преследователи пройдут мимо, даже не удосужившись проверить попадающиеся им по дороге «тайники».

Относительно смертей персонажей существует одно главное правило: главный герой и серийный убийца никогда не умирают сразу. Борец за правду получает множество ран, едва шевелится — и благодаря либо «второму дыханию», либо банальной хитрости умудряется отправить негодяя на личную встречу с апостолом Павлом. Маньяки тоже отличаются поразительной живучестью — они либо сразу «восстают из мертвых», либо тайком «переползают» в продолжение картины.

Дети, сопровождающие главных героев, никогда не умирают. Исключения достаточно редки, например: «Чужой 3» и «Хроники Риддика». Малыши зачастую выглядят гораздо разумнее взрослых («Лемони Сникет и 33 несчастья»). Слегка повзрослев, подростки поселяются в доме по соседству с объектом своих страстей, причем чаще всего — «окно в окно» («Человек-паук»).

Хочу быть плохим

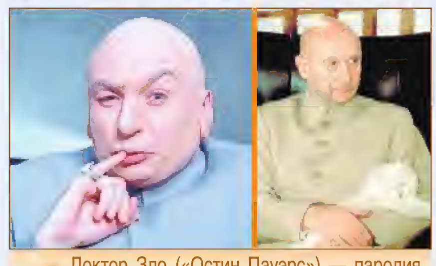
После купания в кислоте внезапно выросли рога и появилось навязчивое желание захватить весь мир? Поздравляем, вы — суперзлодей! Но учтите: если у вас темный цвет кожи, то на стороне сил добра будет сражаться как минимум один негр. Иначе режиссера, который снимет про вас фильм, обзовут расистом и затаскают по судам.

Чтобы зрители сразу поняли, что вы злодей, зверски убейте кого-нибудь из своих провинившихся подопечных в самом начале фильма. Так уж положено.

Симпатяга и урод: Лекс Лютор (враг Супермена) и сенатор Палпатин.

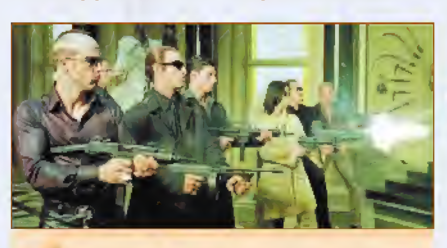
Почти все рыцари добра — красавцы (исключения редки, например, мордоворот Хеллбой). С посланниками ада сложнее. У них есть два варианта: или мерзкий тип с бледной кожей и красными глазами (Вольдеморт), или интеллигент, ... и классической музыке (Дракула). А вот большинство мегазлодеек — очень привлекательные женщины.

Если главный герой загнал вас в угол, не отчаивайтесь. Всегда будет возможность схватить невинную жертву, приставить ей пистолет к виску и попытаться удрать (правда, последнее удается немногим). И никогда не оставляйте подругу главного героя в живых, иначе когда тот будет валяться у ваших ног, она непременно придет в себя и всадит вам пулю в спину.



Доктор Зло («Остин Пауэрс») — пародия на злодея Эрнста Блофельда (книги и фильмы о Джеймсе Бонде).

Герои часто прячутся от преследования в кабинке общественного туалета. Злодей начинает выбивать одну дверцу за другой, доходит до последней (там, где наверняка сидит его жертва), расстреливает ее в клочья — и обнаруживает, что герой сбежал.



Стрелять-то мы и не умеем («Матрица 2»).

Смиритесь с тем, что ваши прихвостни будут выглядеть совершенно одинаково (чтобы их смерть не вызывала у зрителей жалости). Стрелки из них никудышные. Поклонники «Звездных войн» называют это в шутку «эффектом имперского штурмовика». Вспомните хотя бы эпизод «Новая Надежда»: солдаты Империи поливают повстанцев шквальным огнем и попадают куда угодно, только не в цель.

Не доверяйте предателям. Персонажи, некогда бывшие «хорошими», часто пытаются восстановить свое доброе имя (прежде всего, в глазах зрителей) — одумываются в последний момент и встают между негодяем и героем. Классический пример — Дарт Вейдер в последнем эпизоде «Звездных войн».

Запаситесь боеприпасами: они часто заканчиваются, когда злодей и герой наконец-то находят друг друга (перестрелка Смита и Нео в метро, «Матрица»). Если вас победили — спокойно лежите на полу и делайте вид, что умерли. Авось пощадят. Не надо доставать из-за пазухи нож, вскакивать и пытаться ударить героя в спину. Этот фокус никогда не проходит.

А сейчас у нас закончатся патроны... («Матрица»).

Коротко о главном

Реальность

Если герой или злодей падают с крыши, то они почти всегда успевают зацепиться за край кончиками пальцев. Разница только в том, что герой вылезает наверх, а злодей слабеет и падает вниз.

Произнося диалоги, персонажи почти никогда не мямлят и не подбирают слова («эээ...», «ммм...»), выдавая гладкие, идеальные реплики. Если иностранцы в начале фильма говорят на своем языке, то под конец они, скорее всего, перейдут на беглый английский.

Сбежать от взрыва (здания, корабля, машины) можно только в самый последний момент — так, чтобы получить ударную волну в спину и красиво упасть.

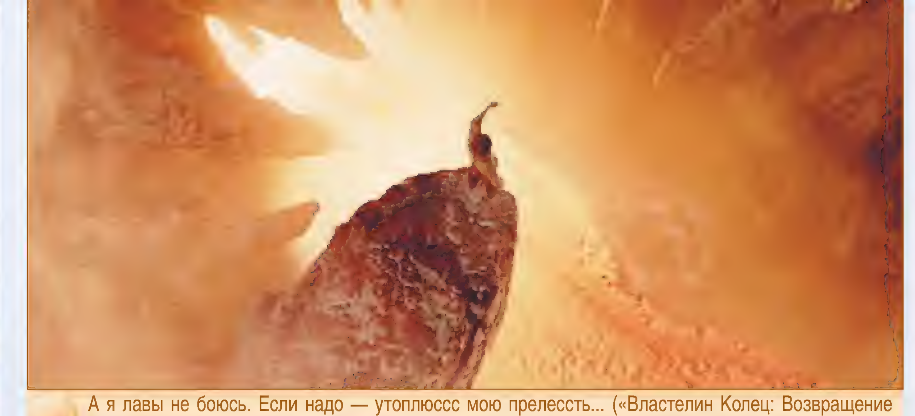
Человек, падающий с крыши, почти наверняка приземлится на автомобиль. Если он упал на асфальт, этот малопри...

Это интересно

Вот что якобы бывает в вакууме («Вспомнить все»).

- В голливудских фильмах все телефоны начинаются с префикса 555, поскольку в США на самом деле нет ни одного подобного номера, и это позволяет избежать ситуации, когда зрители вдруг начнут звонить по указанным в фильме реальным номерам (исключение — фильм «Брюс Всемогущий», где по оплошности был назван телефон Бога — обычный номер, правда, без кода города).
- Если человек не будет пытаться задержать дыхание, то он сможет провести в открытом космосе около 1 минуты без особых последствий для здоровья (без сознания). Барабанные перепонки не лопаются, легкие не взрываются, кровь не кипит. Опасны лишь солнечные ожоги и потеря кислорода в крови. В 1965 году был проведен опыт на человеке. При декомпрессии скафандра он потерял сознание через 14 секунд.

Жить захочешь — и повыше вскарабкаешься («Звонок 2»).



А я лавы не боюсь. Если надо — утоплюссс мою прелессть... («Властелин Колец: Возвращение Короля»).

ятный момент ни за что не покажут. У мультфильмов Диснея есть особая черта: почти все злодеи погибают, упав с высоты.

Если полицейские пытаются отследить звонок умного преступника, он вешает трубку за миг до обнаружения его местонахождения (на самом деле это занимает лишь несколько секунд).

От попадания пули (или дроби из помпового ружья) люди отлетают назад на несколько метров, а из металлических поверхностей высекаются искры (на самом деле этого почти никогда не происходит). Как только патроны заканчиваются, оружие обычно выбрасывают.

Фотографии на компьютере можно почти неограниченно увеличивать без потери качества. Получение сообщения по электронной почте сопровождается красивой анимированной заставкой на весь экран. То же самое касается сообщений об ошибках или отказе в доступе.

Лава не горячая. Рядом можно спокойно стоять, главное — не прыгать в нее. Зыбучие пески очень опасны и попадаются только в пустынях (на самом деле — преимущественно в заболоченных областях, и из них не так уж сложно выбраться).

Фантастика

Вакуум — очень интересная штука. В нем без труда передаются звуки от двигателей либо от взрывов (исключения редки, например: фильм «2001: Космическая Одиссея»). Лазерные лучи в нем хорошо видны (и даже слышны), хотя в вакууме нет ничего, что могло бы их рассеивать и делать заметными. А если человек попадет в безвоздушное пространство — взорвется или замерзнет за несколько секунд (фильм «Вспомнить все»).

Космические корабли всегда сближаются в одной плоскости (никогда — под неестественными углами) и способны моментально останавливаться (гасить инерцию). Битвы ведутся только при визуальном контакте и никогда — на далеком расстоянии.

Попав под вражеский обстрел, корабли начинают сотрясаться, а в их помещениях сыплются искры. Будучи поврежденными, они горят, невзирая на отсутствие кислорода.

Подавляющее большинство инопланетян — гуманоиды, не имеющие явных различий во внешности (одежда, прическа) и национальности. Их корабли обычно неуязвимы для ядерных ракет («День независимости»), оружие — только ручное или энергетическое (но не огнестрельное). Их планеты имеют лишь один тип климата (снежный, вулканический, лесной).

Правдоподобные битвы в космосе выглядели бы очень скучно.

Многие гипер/под/надпространственные тоннели выглядят как аттракционы в Лунапарке (красивые цветные коридоры). В лабораториях будущего продолжает использоваться стеклянная посуда и горелки.

О прекрасном

В фэнтези или псевдо-средневековье все «боевые» женщины одеты так, как будто в свободное от убийства драконов время работают стриптизершами. Два кусочка шкуры, едва прикрывающие их достоинства, очень эффективно защищают от морозов, позволяя героиням жизнерадостно скакать по колено в снегу («Рыжая Соня», «Зена: Королева воинов», «Король Артур»).

С компьютерами в фильмах всегда беда. 4 клавиатуры, 7 мониторов, ни одной «мышки» («Пила 2»).

Голая героиня, убегающая от маньяка, — первая в очереди на тот свет («Фредди против Джейсона»).

под воду, женщины неизменно сохраняют безупречный грим. Но самое удивительное не это. Представьте себе, что даже самая хрупкая женщина способна перепить огромного мужика! («Индиана Джонс в поисках утраченного ковчега»).

Как только герои наконец-то собрались поцеловаться, их бесцеремонно прерывают. Когда персонажи начинают заниматься всякими интересными вещами, камера «отъезжает» на окно или камин. Если мужчина и женщина лежат в кровати, то дама закрыта одеялом до шеи, а мужчина — лишь по пояс. Когда женщина встает, чтобы одеться, она стыдливо прикрывается одеялом (независимо от того, чем герои занимались пять минут назад).

Места и события

Франция. Эйфелева башня видна из каждого окна, по улице разносятся звуки аккордеона, бродят мимы, но нет ни одного темнокожего эмигранта.

Великобритания. У всех хорошие манеры и образование, все недолюбливают США, слегка заторможены и постоянно молятся на свою королеву.

Россия. Все русские пьют водку с черной икрой. Ни на одной сцене в Москве не видна Останкинская башня, зато в кадр постоянно попадает Кремль. «Мафия» и «КГБ» — типичные пункты в карьере русских эмигрантов. Мужчины физически сильны, но глупы. Женщины — или проститутки, или фотомодели.

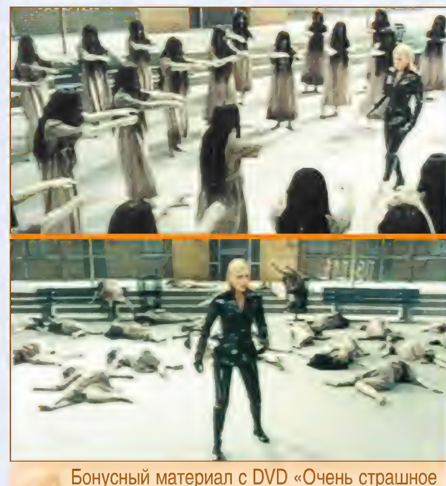
Кроме того, во все кадры из Египта неизбежно попадают пирамиды или сфинкс, мусульмане постоянно твердят что-то типа «Аллах акбар», ирландцы пьют только «Гиннесс», колумбийцы так или иначе связаны с наркобизнесом, а все шоферы за пределами США очень плохо водят машины.

Библиотеки страдают от падающих друг на друга, подобно костяшкам домино, книжных полок («Мумия»). В **больницах** всегда огромные очереди из пострадавших.

Только что включенные **телевизионные новости** почти всегда начинаются с нового предложения и затихают во время диалогов персонажей. На **поле боя** солдаты почти всегда выдирают чеку из гранаты зубами (а не указательным пальцем, как это следует делать).

Самая популярная причина для **испуга** — внезапно выскочившее на вас домашнее животное (звери, кстати, всегда отлично чувствуют потустороннюю опасность и первыми сбегают от нее). Во время **погонь** машины взлетают в воздух и взрываются, едва ударившись об землю. Чем дороже автомобиль, тем вероятнее, что его уничтожат. Преследование чаще всего прерывается тем, что из переулка выезжает грузовик (а пешему герою имеет смысл затеряться в праздничном параде). Ремни безопасности всегда заклинивает, когда душные подушки срабатывают с запозданием (для достижения комического эффекта).

Снайперы обожают стрелять в глаза и очень редко промахиваются.



Бонусный материал с DVD «Очень страшное кино 3». Мертвые девочки — агенты Матрицы — атакуют Синди (она же Тринити).

Обезвреживание **бомб** почти всегда происходит в последнюю секунду, причем на каждой из них есть таймер (механический или электронный). Неважно, какая взрывчатка в них используется, — все равно при срабатывании возникает целое облако огня. Обойти **лазерные сенсоры** очень просто — их конструкция всегда оставляет возможность проскользнуть между лучами. Если в комедии нужно дернуть за очень **важный рычаг** — он обязательно сломается. Собрались исследовать **древние гробницы**? Учтите, что их строители были гениями и расставили такие ловушки, которые, будучи воссозданными в наши дни, перестали бы работать уже через несколько лет («Мумия», фильмы об Индиане Джонсе, Ларе Крофт).

Так, ребята, не спешим, идем ме-е-едленно... («Стелс»).

Когда персонажи выходят на опасную миссию, когда ваза падает на пол и разбивается, когда человек наносит особо красивый удар либо получает огнестрельную рану и падает — все это происходит в **замедленном движении**.

Мы перечислили лишь некоторые киноштампы. Их очень много, да и нужды в более подробном разборе нет — зная основные клише, грамотный, вдумчивый зритель всегда поймет, что ему подсовывают «вторсырье». Он без труда сможет отличить новизну от фальши и оценить фильм так, как он того действительно заслуживает.

НОВОСТИ АНИМЕ

Ксения Аташева

Аниме-премьеры

В этом месяце аниме-индустрия поставит очередной рекорд. На апрель запланировано более 50 новых сериалов. Мы расскажем о самых интересных и ожидаемых из них.

Зед — типичный герой бесконечного махо-сёнена.

2 апреля начнется показ приключенческо-фэнтезийного сериала **Kiba** студии ***Madhouse***. Сюжет вращается вокруг пятнадцатилетнего мальчика по имени Зед, волей случая попавшего в параллельный мир, где маги бесконечно сражаются друг с другом, используя силу магии Теней. Зед также хочет стать магом, но он еще не знает, что в его теле заточен могущественный дух...

5 апреля стартует новый сериал по знаменитой игровой вселенной .hack// под названием **.hack//Roots** от студии ***Bee Train***. Его события служат предысторией игры .hack//G.U. В 2015 сервера онлайновой ролевой игры The World были уничтожены пожаром, но через год игру удалось восстановить, и была выпущена The World R:2. В этом обновленном «мире» и начинаются приключения Хасео, Шино и Ована.

Студия ***XEBEC*** выпустит постапокалиптический сериал **The Third**. Главная героиня Хонока спасает от верной смерти в пустыне симпатичного парня, который просит ее отвести его в Стальную Долину, опасное и запретное место. Героев ждет долгий путь по миру, которым правят существа со сверхчеловеческими возможностями.

В апреле выйдет долгожданный **XXXHOLiC**, снятый на студии ***Production I.G*** по мотивам манги арт-группы ***CLAMP***. Главный герой сериала, Кимихиро Ватануки, обладает способностью видеть злых духов, и эти духи постоянно его преследуют. Однажды он встречает таинственную женщину по имени Юко, и она обещает избавить Кимихиро от столь опасного дара, если он поможет ей с работой в магазине. Парень соглашается, но магазинчик оказывается не так прост...

Новое аниме от CLAMP, мрачное и стильное.

На 23 апреля назначена премьера сериала **Makai Senki Disgaea**, снятого по мотивам одноименной игры. Его сюжет рассказывает о приключениях принца демонов Лахарла, вынужденного после смерти отца силой захватить власть в собственном королевстве.

Демоны из Disgaea. Очень злые и очень милые.

Также в этом месяце выходят меха-сериалы **Soul Link** и **Zegapain**, китайское фэнтези **Saien Kuni Monogatari** и **Janggeum no Yume**, хоррор-сериалы **Tokko** и **Ray**, канадско-японское приключенческое аниме **Spider Riders**, японско-американский фантастический сериал **Witchblade** и мистические детективы **Yume tsukai** и **Higurashi no Naku Koro Ni**. В апреле начнется показ вторых сезонов популярных в прошлом году сериалов **Tsubasa Chronicle**, **Ah! Megami-sama TV** и **Aria the Animation**.

Sailor Moon по-американски

Вдохновившись успехами японского игрового сериала по **Sailor Moon**, американцы решили снять собственную его версию. Режиссером фильма стал проникшийся любовью к аниме Уве Болл, а главную роль в нем исполнит известная певица Бритни Спирс. Кошка Луна будет полностью создана на компьютере при помощи технологии motion capture — все ее движения будут списаны с настоящей кошки. Животное уже полгода мучают в недрах студии ***Weta***. Сюжет фильма будет вращаться вокруг печенья, испеченного Сэйлор Юпитер и похищенного злобными яойными демонами из параллельного мира. Премьера назначена на следующий апрель.

Из Бритни выйдет отличная Сэйлор Мун. Только косички заплести...

ОДНОЙ СТРОКОЙ

...На осень запланирован показ сериала **Tokyo Tribe 2**, снятого по одноименной манге Санта Иноэ. Производством занимается студия ***Madhouse***. Всего планируется снять 13 серий... ● 26 мая выйдет тридцатиминутная OVA под названием **Wari to Hima na Sentaichou no Ichinichi**, рассказывающая об одном дне жизни капитана Тересы Тестароссы, героини сериалов **Full Metal Panic** и **Full Metal Panic: The Second Raid**... ● На 30 марта запланирован выход игры для платформы *PlayStation 2* по мотивам спортивно-фантастического аниме **IGPX**... ● «**Ходячий замок**» Хаяо Миядзаки, хотя и был трижды номинирован на премию *Энни*, ни одной награды не получил... ● Начались съемки игрового фильма по аниме **Kite**. Режиссерами стали Джордж и Хавьер Агилера, а над сценарием работает Джошуа Рубин. По словам продюсеров, в фильме, в отличие от аниме, не будет откровенных сцен... ● Релиз игрового фильма по **Battle Angel Alita** запланирован на 2009 год. По словам Джеймса Кэмерона, фильм выйдет в двух версиях — обычной двухмерной и трехмерной для просмотра в специальных кинотеатрах...

Ксения Аташева

ANIMATRIX 4 YOU

ЧЕТВЕРТЫЙ ЕЖЕГОДНЫЙ АНИМЕ-КОНВЕНТ

Утром 29 января, когда город еще спал, скованный небывалым морозом, к Центральному дому предпринимателя стали стекаться люди с огромными мечами, разноцветными париками и замысловатыми костюмами в аккуратных прозрачных чехлах. В этот день в столице проходил один из самых крупных аниме-конвентов России — «Аниматрикс».

Этот конвент любителей современной японской поп-культуры состоялся в Москве уже трижды. Начавшись в 2003 году с небольшой вечеринки в одном из клубов, с каждым годом он становился все профессиональнее, интереснее и многолюднее. В 2003 году на конвент пришло всего 250 человек, в 2004 — более 500, в прошлом году участников и зрителей было около 800 человек. Но и это, как оказалось, не предел. На четвертый «Аниматрикс» пришло более тысячи гостей и участников.

Вырос не только количественный, но и качественный уровень конвента. Конкурсная программа из караоке и косплея (костюмированные театральные постановки по мотивам аниме, манги и видеоигр; косплей-дефиле — только демонстрация костюмов) и внеконкурсные выступления длились более шести часов. Очень много участников приехало из других городов, причем весьма неблизких — Новосибирска, Барнаула, Ростова-на-Дону... Пение под караоке, костюмы и игра косплееров стали значительно профессиональнее: сказался жесткий отбор выступающих.

«Гандамы» получили заслуженный приз за лучшие костюмы.

Начался конвент с торжественного приветствия, внеконкурсного выступления певицы Каминари-сан, взявшей гран-при конкурса караоке на прошлом «Аниматриксе», и косплея по аниме Fushigi Yuugi. Ребята устроили на сцене самый настоящий мюзикл, раскрыв в танце важные сюжетные моменты сериала.

Конкурсных косплей-сценок было так много, что их пришлось разбить на три отдельных блока. Участники представили сценки по аниме, манге и видеоиграм: Meine Liebe, «Рубаки», PeaceMaker Kurogane, Weiss Kreuz Gluhen, «Изгнанник», Ragnarok Online, Full Metal Alchemist, Ja-doh, GensouMaden Saiyuki, Gravitation, Gundam Seed, «Школа убийц», X, Loveless, GetBackers, Full Moon wo Sagashite, Tekken 5 и Naruto. Гран-при и приз за лучшее представление получила косплей-группа «Красная Стрела» за сценку по PeaceMaker Kurogane. Приз за лучшие костюмы получила группа, поставившая сценку по Gundam Seed. Залу же больше пришлось по душе выступление по сериалу Full Metal Alchemist.

В косплей-дефиле было 25 участников, и все — в более чем достойных костюмах. Жюри признало лучшим косплей по аниме Nazka, зал же проголосовал за постановку по манге D. Gray-man.

Гран-при конкурса караоке и приз за лучший вокал получила гостья из Барнаула с ником ИнуЯша, исполнившая песню Katayoku no taka из аниме One Piece. Самой артистичной была признана группа «аЦЦкие покемоны», хором спевшая открывающую тему к незабвенной Sailor Moon — Moonlight Densetsu. Выбор зала пал на дуэт Ame & Aiji, исполнивший песню Gessekai из аниме Night Walker. Не остались в стороне и фанаты японского рока, у которых были свои конкурсы косплея и караоке.

Также в холле ЦДП проходили конкурсы фанарта и ен-комы (четырехкадровый юмористический комикс), а также выставка самодельных фигурок персонажей из аниме и видеоигр. Там же продавались значки, плакаты и прочая приятная мелочь с символикой «Аниматрикса».

Фанаты «Наруто» удивляли не только качеством костюмов, но и своим количеством.

Такие конвенты — отличная возможность и на других посмотреть, и себя показать, да и просто пообщаться с людьми, искренне любящими японскую поп-культуру и аниме, в частности. А это очень редкий и ценный шанс.

Стоило конвенту закончиться, как организаторы стали стоить планы на следующий год. Возможно, пятый «Аниматрикс» будет проходить в другом, более просторном здании, и длиться он будет на день больше... Но пока это лишь задумки и предположения, результат которых мы сможем оценить не ранее, чем через год. Так что... увидимся на следующем «Аниматриксе»! Или чуть раньше — на Воронежском аниме-фестивале или на Питерском «М.Ани.Фесте».

Зелгадис и Амелия — очаровательная парочка из сериала «Рубаки».

НОВИНКИ ВИДЕО

Короткие рецензии на самые свежие видеофильмы, официально выпущенные в России на DVD и VHS. Для DVD-релизов оценивается также качество бонусных материалов.

ВИДЕНИЕ
THE SIGHT

DVD, Великобритания/США, 2000 • Дистрибьютор: *«Мистерия DVD»* • **Режиссер:** *Пол Андерсон* • **В ролях:** *Эндрю Маккарти, Кевин Тиг, Аманда Редман, Хонор Блэкман*

Мистический детектив. У архитектора Майкла проблемы со зрением: он видит призраков злодейски убиенных людей. Мертвецы всячески домогаются его помощи — например, хотят, чтобы наш герой вычислил орудующего в Лондоне маньяка. А уж они подсобят, чем смогут. Хотя вся поддержка духов обычно сводится к обильному цитированию обожаемой режиссером «Алисы в Стране чудес». Впрочем, Майкл и сам не промах — дедуктивная жилка у него явно имеется... Пристойный, не более, пилот несостоявшегося сериала: провал «Солдата» (1998) вынудил Андерсона подхалтурить на ТВ. Параметры диска так себе: рыхловатая «картинка» 4:3, звук 5.1 (русский синхронизированный) и 2.0 (английский). Бонусов нет.

Александр Чекулаев

«Я вижу мертвецов!!!» — «Это пройдет, когда мы найдем выход из морга...».

ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ
SKY HIGH

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *«Видеосервис»* • **Режиссер:** *Майк Митчелл* • **В ролях:** *Курт Расселл, Келли Престон, Майкл Ангарано, Даниэль Панабейкер*

Фантастическая комедия. Уилл — сын четы супергероев, силача Командора Крепость и летучей валькирии Стрелы. Но сверхспособности пробуждаться в нем не спешат. Поэтому в спецшколе «Высший пилотаж» для будущих спасителей мира у парня реноме лузера: однокашники над ним глумятся, а преподаватели прочат лишь карьеру помощника героя. Но когда доходит до драки с самым крутым мегаломаньяком планеты, только Уилл и его друзья — такие же неудачники — оказываются способны дать тому отпор... Занимательный синтез супергеройского комикса и подростковой комедии. DVD прекрасен: отличный 5.1-дубляж, четкий и яркий 16:9-кадр. Дополнений много: ляпы, видеоклип, фильмы о школе суперменов и постановке трюков, альтернативное начало и скрытый бонус.

Александр Чекулаев

Суперменами не рождаются — их выращивают в специальных учебных заведениях.

ЛЕГИОН
CASSHERN

DVD, Япония, 2004 • Дистрибьютор: *«Лизард»* • **Режиссер:** *Кадзуяки Кирия* • **В ролях:** *Юсуке Исея, Кумико Асо, Акира Терао, Канако Хигучи, Маюми Сада*

Футуристический комикс. Середина 21 века. Азиатская Федерация уже покорила Европу и не прочь завоевать еще кого-нибудь. Но вскоре ее вождям становится не до экспансии: неудачный эксперимент доктора Азумы порождает расу сверхлюдей неороидов, жаждущих истребить человечество. Единственный, кто может остановить их — сын Азумы, погибший на войне и воскресший в облике божественного воина Кассерна. Живописный, но сюжетно невнятный и затянутый (143 мин.) римейк аниме-сериала Shinzo ningen Kyashan (1973), снятый в виртуальных декорациях а-ля «Небесный Капитан и Мир будущего». Диск щеголяет красивой 16:9-«картинкой» (увы, «пережатой» — есть «зерно», рябь в динамичных сценах) и тремя аудиотреками — 5.1 (японский), 5.1 (русский синхронизированный) и 2.0 (русский синхронизированный). Бонусы: ролики, фильм о персонажах, удаленные сцены.

Александр Чекулаев

Герой в бою свирепел, как бультерьер. Теперь понятно, почему он в наморднике?

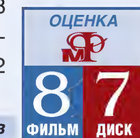
ПЫЛЬ

DVD, Россия, 2005 • Дистрибьютор: *CP Digital* • **Режиссер:** *Сергей Лобан* • **В ролях:** *Алексей Подольский, Петр Мамонов, Глеб Михайлов, Нина Елисова, Псой Короленко*

Фантастическая притча. Апатичный и не блещущий умом тюфяк Алеша соглашается на участие в секретном эксперименте, в ходе которого он на минуту превращается в красавца атлета. Это невероятное событие пробуждает замшелые мозги парня от спячки. Увидев идеальную проекцию своего «я», герой решает любой ценой снова слиться с нею. Беда в том, что Алеша слишком ограничен, чтобы понять: стать лучше он может только сам, никакая наука тут не поможет... Умная, оригинальная артхаус-фантазия о том, что, вопреки Виктору Цою, мало ждать перемен — нужно меняться самим. Увы, кино некомфортно для просмотра: съемки на

С «Пылью» держите ухо востро: одно неловкое движение — и вы запудрили себе мозги!

и гулкий стереозвук. Зато с бонусами порядок: 18 роликов с удаленными сценами, интервью, арт-перформансами и музыкальным клипом. Плюс 2 листа наклеек с персонажами ленты.



Александр Чекулаев

ВОЙНА МИРОВ
INVASION

DVD, США, 2005 • Дистрибьютор: *«Видео Элемент»* • **Режиссер:** *Дэвид Майкл Лэтт* • **В ролях:** *С. Томас Хауэлл, Энди Лауэр, Ретт Джайлс, Уильям Бьюзи*

Фантастическая драма. Ксерокопия с известного какого кинохита 2006 года. Все, как у папы Спилберга, только сильно хуже. Вообразите себе помятого Хауэлла вместо обаяшки Тома Круза, вместо разрушенных городов — ландшафты голливудских помоек, а вместо буйства спецэффектов от ILM — упражнения с «Фотошопом». Вообразили? Ну, значит, смотреть этот опус вам уже не обязательно... Качество DVD немного выше качества фильма. По крайней мере, зернистое изображение (4:3) все же контрастно и детально, а две русских аудиодорожки (синхронизированные, 2.0 и 5.1) сносно передают объем. Бонусом идут трейлеры.

Александр Чекулаев

Стремясь переплюнуть Уэллса хоть в чем-нибудь, режиссер удвоил треножникам число конечностей.

ЗЕРКАЛЬНАЯ МАСКА
MIRRORMASK

DVD, США — Великобритания, 2005 • Дистрибьютор: *«Видеосервис»* • **Режиссер:** *Дэйв Маккин* • **В ролях:** *Джина Макки, Джейсон Барри, Стефани Леонидас*

Фэнтези. «Зеркальная Маска» задумывалась как сиквел культовой картины «Лабиринт» (1986). Но возникли проблемы с правообладателями, и было решено делать фильм, который был бы практически никак не связан с творением Джима Хенсона. В роли сценариста выступил эстет «черной готики» Нил Гейман.

Пятнадцатилетняя Хелена из семьи циркачей мечтает об иной жизни. После очередной ссоры с родителями она узнает, что ее мать тяжело больна. Обвиняя в этом себя, девочка забывается тревожным сном и оказывается в сюрреалистическом мире, где все наоборот... должен погибнуть. Чтобы спастись, Хелене предстоит найти Зеркальную Маску...

Гротескная фантазия от известного писателя.

Дэйв Маккин и Нил Гейман создали картину, напоминающую смесь «Бесконечной истории» и «Бессмертные: Войны миров». Но, к сожалению, ей не хватает размаха. Эта история могла бы стать шедевром, а превратилась просто в хороший фильм. Но и это, согласитесь, уже немало.

Сергей Неграш

ДЕВЯТЬ НЕИЗВЕСТНЫХ

DVD, Россия, 2005 • Дистрибьютор: *«Первая Видеокомпания»* • **Режиссер:** *Александр Муратов* • **В ролях:** *Валентин Гафт, Егор Бероев, Виктор Раков, Ян Цапник, Анна Дубровская*

Мистический детектив. Британский миллиардер русского происхождения Виктор Севидов (Гафт), меценат и благодетель, каких не бывает, привозит в Москву артефакт, исполняющий желания, и назойливого полтергейста. Пытаясь избавиться от последнего, он обращается к экстрасенсу и телепату Митрофану Дарвину (Бероев). В итоге оба оказываются втянуты в пренеприятную историю с темными колдунами, спецслужбами, мис-

В коробке — три двухслойных DVD емкостью по четыре серии каждый.

Также на видео и DVD

- **«Миссия «Серенити»** (Serenity), космоопера, космический вестерн. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Пещера»** (The Cave), монстр-муви. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Фантастическая Четверка». Коллекционное издание** (Fantastic Four: The Collector's Edition), фильм-комикс. **Дистрибьютор:** «Гемини Фильм».
- **«Между мирами»** (Intermedio), мистика/ужасы. **Дистрибьютор:** «Видео Элемент».
- **«Факир»** (Fakiren fra Bilbao), детское фэнтези. **Дистрибьютор:** «Твистер».
- **«Сын Маски»** (Son of the Mask), фантастическая комедия. **Дистрибьютор:** «Юниверсал Пикчерс Рус».
- **«Вторжение»** (Invasion), космическая НФ. **Дистрибьютор:** «Екатеринбург Арт».
- **«Кольцо Нибелунгов»** (Curse of the Ring), фэнтези-эпик. **Дистрибьютор:** «Видеосервис».
- **«Ожидание смерти»** (It Waits), мистика/ужасы. **Дистрибьютор:** «Видео Элемент».

ными мирами, астральной каталепсией и девятью запретными книгами царя Ашоки. Весь этот винегрет выстроен в более-менее вменяемый сюжет, сдобрен достойной игрой актеров, недорогими спецэффектами и приличным сценарием. На DVD — стереозвук, «телевизионная» картинка, никаких бонусов и субтитров.

Петр Тюленев

КИБОРГ 009
CYBORG 009

DVD, Япония, 2001 • Дистрибьютор: *MC Entertainment* • **Режиссер:** *Дзюн Кавагои*

Фантастический ретро-боевик. Однажды утром восемнадцатилетний парень Джо Шикамура просыпается в подпольной лаборатории «Черных призраков», секретной военной организации. Вскоре он узнает, что был похищен и превращен в киборга, наделенного огромными боевыми возможностями. Самовольно покинув лабораторию, он встречает еще восьмерых роботов, также созданных «Черными призраками», но отказавшихся им служить. Объединив свои силы, девяти отважным киборгам удается сбежать от собственных создателей, но что ждет их в дальнейшем? Смогут ли они вернуться к нормальной человеческой жизни? И кто, кроме них, остановит страшные эксперименты «Черных призраков»? В целом, аниме создает очень приятное впечатление — в римейке сохранились дизайн и атмосфера далеких шестидесятых, но графика и звук вполне современные. Хотя последним нам насладиться не дадут — японская дорожка, равно как и субтитры, на диске отсутствуют. Но если хотите поностальгировать или узнать, каким аниме было лет этак 40 назад, то «Киборг 009» однозначно достоин вашего внимания.

Ксения Аташева

Киборг 009 — старое аниме в новом оформлении.

ДАРКСАЙД — ТЕМНЫЙ МСТИТЕЛЬ.
DARKSIDE BLUES

DVD, Япония, 1994 • Дистрибьютор: *MC Entertainment* • **Режиссер:** *Ешимичи Фурукава*

Фантастический боевик. Действие фильма разворачивается в далеком и несветлом будущем, где почти весь мир принадлежат мегакорпорации Persona Century. Корпорация загрязняет и разрушает планету, использует ее ресурсы, а людей, живущих на ее поверхности, считает существами второго сорта, недостойными жизни. Но нашлись люди, не согласные с таким положением вещей. Они восстали против системы и стали сражаться с мутантами и роботами корпорации. Похоже на киберпанк? Было похоже, пока непонятно откуда и зачем в одном восставшем городе не появился Дарксайд — готичной внешности молодой человек, с помощью магии защищающий сопротивленцев и вдохновляющий их на дальнейшую борьбу с корпорацией. Попытка скрестить мистику с фантастикой была

Кто такой Дарксайд и кто его послал, мы так толком и не узнаем...

решили, чем занять своего главного героя, и в действии он практически не участвовал. Невнятные монстры, скучные дизайны персонажей и графика более чем десятилетней давности впечатление от фильма не улучшают.

Ксения Аташева

MEZZO: ИГРА СО СМЕРТЬЮ
MEZZO DSA

DVD, Япония, 2004 • Дистрибьютор: *MC Entertainment* • **Режиссер:** *Ясуоми Умецу*

Фантастический боевик. Продолжение сериала Mezzo Forte, но без хентая и прочих фривольностей. В недалеком будущем, где суперторужие, киборги и даже пришельцы стали обычными явлениями, а преступность переросла все возможные пределы, наводить порядок стали частные детективные агентства. Такие, например, как DSA — спецагенство, организованное главными героями: бывшим полицейским Курокавой, панкующим стрелком и стратегом Харадой, и боевитой красоткой Микурой. Эта троица готова взяться за любое, даже самое странное и опасное дело. За умеренную плату, конечно же. От заказов нет отбоя, а значит, ни один день этой команды не обойдется без лихих погонь, драк и перестрелок. Очень легкий и яркий сериал, в котором кровавые разборки и драматические моменты умело разбавлены вполне удачными шутками. Из бонусов на диске оригинальный ролик, видеоролик, галереи арта и обложек.

Ксения Аташева

Крутая тачка, мощная пушка и модный костюмчик — что еще нужно для успеха?

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

DVD, Россия, 2005 • Дистрибьютор: *«Первая видеокомпания»* • **Режиссер:** *Тимур Бекмамбетов* • **В ролях:** *Константин Хабенский, Жанна Фриске, Владимир Меньшов, Виктор Вержбицкий, Мария Порошина*

Мистическая драма. «Первый фильм года», кадр из которого украшал обложку февральского «Мира фантастики», оперативно издали на DVD. Помимо самой киноленты, которую, полагаю, и так все видели (субтитры и шестиканальный звук прилагаются), на диске разместилась пачка приятных бонусов. Во-первых и во-вторых, это музыкальные клипы Сереги («Мел судьбы, или Песня Тамерлана») и «Города 312» («Останусь»), обе песни — со звуковой дорожки нового «Дозора». В-третьих и в-четвертых, присутствуют рекламный ролик фильма и фильмографии актеров. Наконец, в главных, на диске найдется документальное кино о работе над обоими «Дозорами». Культовая фраза «Всем выйти из сумрака!» так и не прозвучала во второй части, зато именно так названа документальная лента. Создатели фильма — режиссер и его ассистент, продюсер, художник, актеры и, конечно же, Сергей Лукьяненко — по очереди делятся впечатлениями от проекта, а авторы спецэффектов раскрывают секреты своей загадочной профессии.

Николай Пегасов

«Был вчера с шефом на рыбалке, поймал вооот такую русалку!».

Михаил Попов

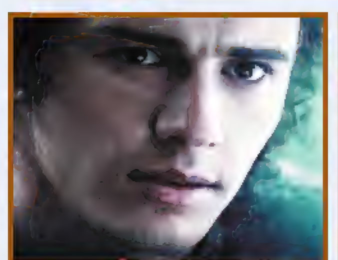
ДРУГОЕ КИНО

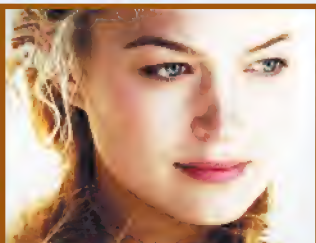
В этой рубрике мы расскажем о наиболее перспективных представителях «другого» кинематографа, чтобы вы могли ориентироваться в афишах каждого месяца и выбрать для себя подходящий фильм.

ТРИСТАН И ИЗОЛЬДА
TRISTAN AND ISOLDE

Это важно! *Продюсер — Ридли Скотт.*

Прокатчик *«ГЕМИНИ ФИЛЬМ»*





Экранизация одной из главных романтических легенд средневековья. Храбрый британский рыцарь Тристан получил рану в бою и был «похоронен» соратниками на лодке в море. Волны прибили ее к берегам Ирландии, где едва живого парня нашла принцесса Изольда. Между ними завязалось сами знаете что, причем отношения вскоре доросли до шекспировских масштабов: принадлежность влюбленных к враждующим сторонам, поединки, интриги, предательства, тайны. Красивая и трагическая история для ценителей оригинальных рыцарских саг.

Прогноз: Кевин Рейнольдс снял успешный «Робин Гуд — принц воров» и провальный «Водный мир». На Западе новая работа режиссера прошла с умеренным успехом. Как ее встретит российский зритель, мы узнаем через несколько недель.

Премьера: 6 апреля 2006.

КОД ДОСТУПА
FIREWALL

Это важно! *Не рекомендуется детям до 13 лет.*

Прокатчик *«КАРО ПРЕМЬЕР»*

Старина Харрисон Форд решил слегка подразмяться перед тем, как в четвертый раз нацепить на себя шляпу Индианы Джонса. Сейчас он — Джек Стэнфилд, пожилой компьютерщик и начальник службы электронной безопасности в банке Сиэтла. Какие-то злые и нехорошие люди похитили его семью, выдвинув требование — наш герой должен преодолеть собственные системы защиты и украсть из банка 100 миллионов долларов. Удастся это ему или нет — догадайтесь сами. Самое обидное в данной истории: хитрые жулики так провернули все дело, что Джек остался единственным подозреваемым.

Прогноз: Детективный триллер с бюджетом в 60 миллионов и приличными прокатными перспективами.

Премьера: 6 апреля 2006.

ИНСАЙДЕР
INSIDE MAN

Это важно! *4 звезды в одном фильме.*

Прокатчик *UNITED INTERNATIONAL PICTURES*

Еще один детективный триллер на тему ограбления банков, а заодно и наглядная иллюстрация расхожего термина «звездный актерский состав». Судите сами: Дэнзел Вашингтон — крутой полицейский, с одной стороны, и Клайв Оуэн, столь же крутой бандит — с другой. Добавьте сюда Джуди Фостер в качестве «темной лошадки» и Виллема Дефо в роли капитана полиции. По этому рецепту была приготовлена история с ограблением банка, похищением заложников, интеллектуальной игрой в «кошки-мышки» и прочими составляющими круто замешанной сюжетной головоломки.

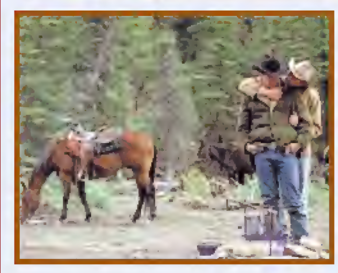
Прогноз: Первоклассный кинококтейль из четырех актеров класса «А».

Премьера: 13 апреля 2006.

ГОРБАТАЯ ГОРА
BROKEBACK MOUNTAIN

Это важно! *8 номинаций на премию «Оскар».*

Прокатчик *«КАРО ПРЕМЬЕР»*



Широко разрекламированная мелодрама про двух ковбоев, которые делают ЭТО. Режиссер Энг Ли («Крадущийся тигр...», «Халк») снял действительно необычное, смелое кино — для нас примерно то же самое, как и мюзикл о любви двух сталеваров. Однако клубнички здесь не найти. Это лиричная, чувственная картина о двух одиноких людях, которые не могут и дня прожить друг без друга. При бюджете в 14 миллионов долларов фильм уже собрал свыше 90.

Прогноз: Романтический гей-вестерн нового времени — вещь явно не для всех. Однако «Оскары» просто так не раздают. Этот фильм стоит посмотреть хотя бы из интереса.

Премьера: 20 апреля 2006.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ?

Рубрика «Видеодром» рассказывает о самых достойных представителях фантастического кинопроката. Наши постоянные читатели знают, на что можно сходить в кино и какую видеокассету подарить другу. А если читатель пропустит несколько номеров «МФ»? Тогда хорошие фильмы пройдут мимо него. Эта страничка сможет помочь вам найти хороший фильм для просмотра. Часть картин в ней выбрана посетителями сайта «МФ» (www.mirf.ru), а часть — редакцией.

Выбор читателей. Март 2006

В голосовании на сайте **www.mirf.ru** приняло участие 556 человек. Всего было отдано **1610 голосов** (один читатель может проголосовать максимум за три фильма).

1.	**Гарри Поттер и кубок огня**	**17,2%**
2.	Дневной дозор	16,6%
3.	Кинг Конг	13,6%
4.	Хроники Нарнии: Лев, Колдунья и Волшебный шкаф	9,8%
5.	Последняя фантазия VII: Дети Пришествия	7%

Участвуйте в голосовании за лучшие фильмы на ***www.mirf.ru!***

ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ

Бюджет: 150 миллионов долларов. Кассовые сборы: 884 миллиона долларов.

В голосовании на нашем сайте «Гарри Поттер» уже второй месяц идет ноздря в ноздрю с «Дневным дозором». У этой картины есть одно большое преимущество: экранизаций «Дозоров» больше пока не планируется, а фильмов о взрослеющем волшебнике будет еще 4 штуки. Как бы то ни было, Гарри Поттер — чемпион!

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №2(30) за 2006.

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

Бюджет: 4,2 миллионов долларов. Кассовые сборы: 35 миллионов долларов.

МФ РЕКОМЕНДУЕТ

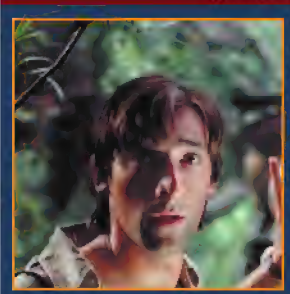
«Дневной дозор» который раз наступает на пятки «Гарри Поттеру». Как только ни называли этот фильм — и «винегретом из ярких кадров», и «самым стильным кинопроектом 2006 года». Прокатчики выжимают из него все до последней копейки, зазывая в кинотеатры даже пенсионеров. Ну а нам остается только пересмотреть его.

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №3(31) за 2006.

КИНГ КОНГ

Бюджет: 207 миллионов долларов. Кассовые сборы: 541 миллион долларов.



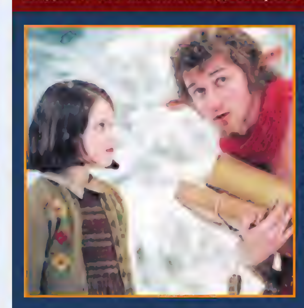
«Бронзовую» медаль кинематографического Олимпа получает ультра-зрелищный трэш «про гориллу», умело замаскированный Питером Джексоном под фантастическую мелодраму. Все, у кого есть глаза, его уже посмотрели. Спецэффекты класса «А», вымуштрованные актеры, сумасшедший драйв — как говорится, «то, что доктор прописал».

Оценка МФ: 10

Рецензия — в №2(30) за 2006.

ХРОНИКИ НАРНИИ: ЛЕВ, КОЛДУНЬЯ И ВОЛШЕБНЫЙ ШКАФ

Бюджет: 180 миллионов долларов. Кассовые сборы: 657 миллионов долларов.



Под номером четыре у нас идет на удивление успешная экранизация саги Клайва Льюиса. Этот детский по идее фильм содержит такие ураганные сцены, что становится ясно: его герои хоть и за мир во всем мире, но подставлять вторую щеку силам зла не собираются. Говорящие животные, волшебство, дружба, предательство — полный комплект.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №2(30) за 2006.

ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ VII: ДЕТИ ПРИШЕСТВИЯ

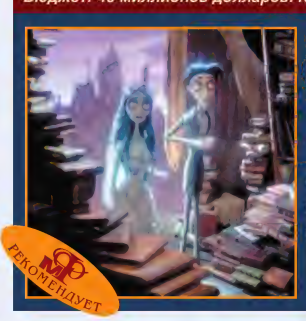
Бюджет: нет данных. Кассовые сборы: нет широкого проката.

«Дети Пришествия» прочно укрепились на пятом месте — а это значит, что число любителей японской анимации среди наших читателей несколько возросло. По качеству графики этот фильм стоит на переднем крае индустрии спецэффектов. Сумбурный сюжет не портит удовольствия от просмотра. Вердикт на родном языке фильма однозначен — сугой!

Рецензия — в №1(29) за 2006.

ТРУП НЕВЕСТЫ

Бюджет: 40 миллионов долларов. Кассовые сборы: 117 миллионов долларов.



МФ РЕКОМЕНДУЕТ

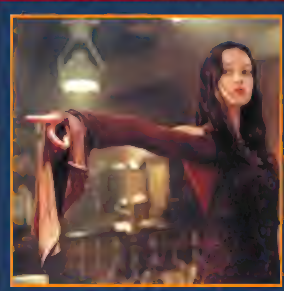
Поприветствуем «Труп невесты Тима Бертона» (именно под таким названием выпустили этот фильм некоторые циничные дистрибьюторы)! Редкий в нынешнем кинопрокате гость — кукольная комедия, а заодно и готический мюзикл. Отличный, стильный и профессионально снятый фильм.

Оценка МФ: 8

Рецензия — в №3(31) за 2006.

МИССИЯ «СЕРЕНИТИ»

Бюджет: 39 миллионов долларов. Кассовые сборы: 38 миллионов долларов.



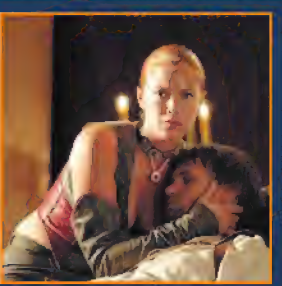
Хотите узнать, что такое «космический вестерн»? Вам прямая дорога за «Миссией «Серенити» — экранизацией сериала Firefly, сделанной тихо, спокойно, без особой помпы, и приятно удивившей избалованного зрителя. Все персонажи - как настоящие. История — душевная. Спецэффекты — на уровне. Посмотрите, не пожалеете!

Оценка МФ: 9

Рецензия — в №12(28) за 2005.

БЛАДРЕЙН

Бюджет: 25 миллионов долларов. Кассовые сборы: 2 миллиона долларов.



Последняя позиция в сегодняшнем рейтинге выбрана редакцией. Наши читатели поставили «Бладрейн» на 15 место, но мы рекомендуем вам посмотреть ее, чтобы в очередной раз вспомнить слово из трех букв... «Уве». Уве Болл в очередной раз испортил хорошую видеоигру плохой экранизацией. Скинемся на куклу вуду?

Оценка МФ: 3

Рецензия — в №3 (31) за 2006.

ИГРОВОЙ КЛУБ

ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ИГРАХ

NEVERWINTER NIGHTS 2

Разработчик: *Obsidian Entertainment*
Издатель: *Atari*
Дата выхода: *2 квартал 2006*
Сайт игры: *atari.com/nwn2*

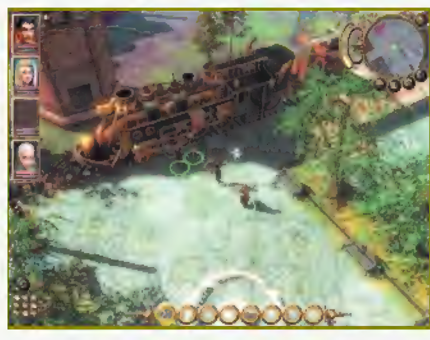
Обычные дни с завидным постоянством сменяются ничем не примечательными ночами, но совсем скоро нас ждет наступление особой ночи — «ночи Невервинтера». Наши «ночные» похождения начнутся в богом забытой деревушке West Harbor, чудом уцелевшей в пожаре последней войны. Главное действующее лицо, как всегда — простой (если не сказать неотесанный) деревенский паренек, которому мы обязаны привить все положенные настоящему герою манеры, как-то: виртуозно владеть мечом, залихватски швыряться огненными шарами, помогать всем встречным-поперечным и вообще вершить добро направо и налево.

Мир игры — изученные до дыр Forgotten Realms, используется ролевая механика D&D 3.5. По уверениям разработчиков, в игре мы увидим представителей всех рас «Забытых королевств» (смелое заявление, не правда ли?). Все классы и престиж-классы героев, которые мы видели в первой игре, перейдут и во вторую — после доработки в соответствии с новыми правилами. Отметим, что специально для **Neverwinter Nights 2** будет разработан уникальный престиж-класс, который впоследствии будет обратно портирован в книжную вселенную.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

Разработчик: *Arise/KranX Productions*
Издатель: *1C*
Дата выхода: *2006 год*
Сайт игры: *games.1c.ru/nvdd*

События игры «**Не время для драконов**», как нетрудно догадаться, развернутся во вселенной одноименной книги Сергея Лукьяненко и Ника Перумова. Наши приключения будут более-менее следовать сюжету книги; обещана также возможность поучаствовать в ключевых сценах оригинального произведения.



Вселенная игры состоит из трех миров — Мира Прирожденных, где безраздельно властвует магия, Мира Изнанки, где преобладает технология, и Срединного Мира, где эти силы примерно равны. Наш протеже по имени Виктор приходит в Срединный Мир из Мира Изнанки и моментально попадает в центр самых изощренных интриг. Одни видят в нем Дракона, другие — Убийцу Дракона, и потому за головой нашего героя начинается самая настоящая охота. А нам в этих условиях нужно не просто выжить, но еще и завершить инициацию и возродить магические умения.

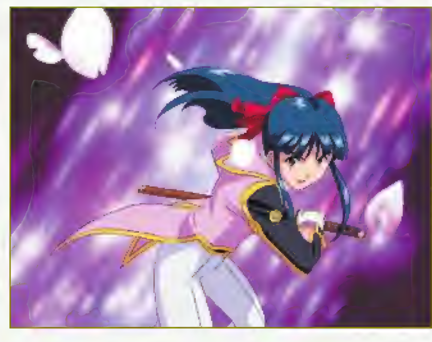
Игра использует графический движок «Магии крови», что фактически гарантирует очень неплохую картинку. Нам обещаны яркие масштабные схватки с использованием различных стимпанк-артефактов, нескучные диалоги и возможность собрать под своим знаменем команду в десяток приключенцев.

SAKURA WARS

Разработчик: *Overworks/RED Company*
Издатель: *«Акелла»*
Дата выхода: *2006 год*
Сайт игры: *game.sakura-taisen.com/pcxp/sakura1_xp.html*

Поклонники аниме-вселенной **Sakura Wars** совсем скоро получат прекрасный подарок — русскоязычное издание четырех частей одноименной игры. Возможно, к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, диск с первой игрой уже поступит в продажу; остальные явятся нашему взору в течение года-двух.

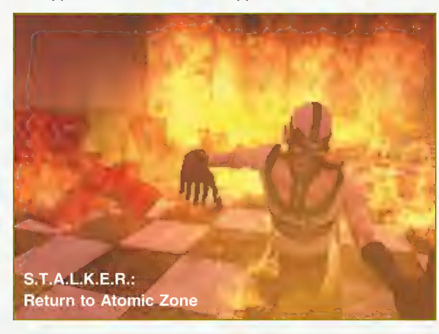
Действие игры происходит в Японии в 20-х годах прошлого столетия. В стилистике игрового мира гармонично переплетаются восточные и западные мотивы — катаны, демоны и схватки на мечах соседствуют с роботами на паровой тяге и прочими атрибутами стимпанк-культуры. По жанру игра представляет собой хитрую смесь симулятора знакомств и стратегии, изрядно приправленную встроенными мини-играми. Главный герой — японский военный Итиро Огами, вместе со своим отрядом, состоящим сплошь из представительниц прекрасного пола, в перерывах между свиданиями занимается искоренением инфернального зла и всячески оберегает Японию от происков темных сил.



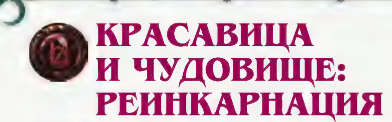
Игра порадует нас традиционной аниме-графикой, детальной проработкой мира и идеальным балансом противоборствующих сил. Остается только надеяться, что локализация оправдает все возложенные на нее ожидания.

В ДВУХ СЛОВАХ

- Компания ***Pricomm Ent.*** наконец официально объявила об отправке на золото монстра российского игростроя — долгожданного проекта **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Игра в традиционной jewel-упаковке поступит в продажу 31 марта. Также на официальном сайте компании-разработчика вы можете заказать коллекционное издание. В коробке, помимо самой игры, вы найдете футболку с логотипом разработчика, постер с изображением главного героя и фильм о создании игры.
- Кстати, о фильмах: права на создание кинокартины по миру «Сталкера» недавно приобрела компания ***Paramount Pictures***, на главную роль приглашен красавец Бред Питт. Но до момента появления фильма в широком прокате бразильские разработчики обещают успеть выпустить сиквел к оригинальной игре под названием **S.T.A.L.K.E.R.: Return to Atomic Zone**. Работа над ним была начата еще до выхода оригинальной игры, срок выхода — начало 2007 года.



S.T.A.L.K.E.R.: Return to Atomic Zone



КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ: РЕИНКАРНАЦИЯ

PETER JACKSON'S KING KONG

Разработчик: *Ubisoft Montreal/Ubisoft Montpellier* • **Издатель в России:** *«Бука»* • **Системные требования:** *P3-1 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB* (**желательно:** *P4-2,4 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB*) • **Сайт игры:** *king-kong.ru* • **Жанр:** *Фантастическое приключение* • **Тип игры:** *Шутер, поединки* • **Возрастное ограничение:** *Teen (13 лет и старше)*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

Prince of Persia: The Two Thrones • роман Артура Конан Дойля «Затерянный мир» • фильм «Могучий Джо Янг»

Окутанный туманами остров Черепа принял в «гостеприимные» объятия горстку авантюристов, именующих себя съемочной группой. Хотелось экзотики и настоящей первобытной природы? Всего этого пассажиры и экипаж парохода Venture получат сполна.

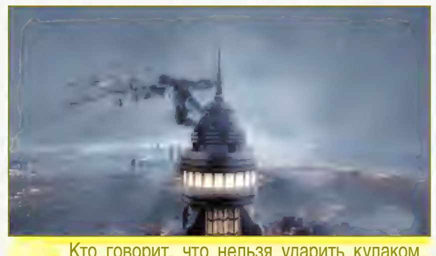
Сюжет игры **Peter Jackson's King Kong** в общих чертах следует одноименному фильму. Казалось бы, разработчики выбрали самое примитивное решение, незамысловато проведя игрока по укатанной трассе. Драматичная история взаимоотношений гигантской гориллы и белокурой красавицы стала уже хрестоматийной, и удивить здесь чем-то крайне сложно. Так вот — у Мишеля Анселя это получилось.

Поначалу играть предстоит за Джека Дрисколла, сильного духом сценариста субтильной наружности. Погружение в жуткую действительность кошмарного острова — полнейшее. Саундтрек продирает до костей, воздух плавится от рева тирекса, а на экране нет даже индикаторов здоровья и боеприпасов.

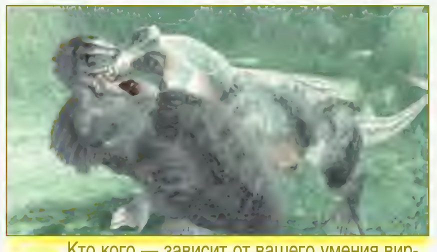
ЦИТАТА

— Этот остров — просто чудо! (Броуди, полоумный режиссер).

— Этот остров — просто... кошмар какой-то! (Дрисколл, влюбленный сценарист).



Кто говорит, что нельзя ударить кулаком в небо?



Кто кого — зависит от вашего умения виртуозно управляться с колесом мышки.

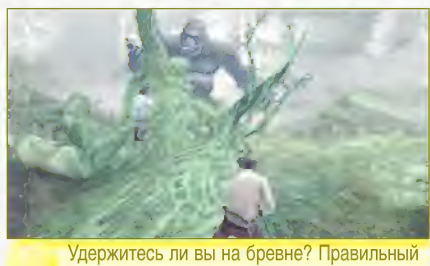
Удар по консолям

Версия «Кинг-Конга» для **Xbox** вышла неиграбельной. Из-за разницы стандартов изображение на экране телевизора получается слишком темным. ***Ubisoft*** приносит свои извинения и спешно пытается внести коррективы.

Патронов катастрофически не хватает, а оружие перед выстрелом приходится поднимать.

Атакующий раптор отнюдь не ограничивается картинным клацаньем зубами. Динозавр смачно вцепляется в вашу ногу, и сквозь багровую пелену вы еще видите, как он подтаскивает вас к себе. А истерический вопль Броуди, попавшего в объятья гигантской мокрицы («Джек, помоги!!!»), будет биться в ваших ушах и спустя сутки после выхода из игры. «Кинг Конга» хвалят за небывалый эффект присутствия, но оставим этот термин кинокритикам. В игре мы имеем дело с *эффектом соучастия*, ни больше, ни меньше.

Время от времени вам предстоит взять под свое руководство ключевого персонажа, без которого и фильм, и игра были бы лишь еще одной байкой о затерянном мире. В роли Кинг Конга вы можете легко прыгать по утесам, раздавать затрещины тираннозаврам и метать различные неподъемные предметы. Самое интересное — это, конечно, схватки с рептилиями, при которых приходится еще и охранять беспомощную блондинку.



Удержитесь ли вы на бревне? Правильный ответ — нет.

Не трогай мою домашнюю любимицу!

Спуск по реке на плотах — самый динамичный момент в игре.

Файтинг получился отменный, настоящий гимн первобытной ярости. Когда вы бешено вращаете колесо мышки, разрывая пасть очередному монстру, а затем ваш подопечный исполняет свой коронный номер «грудь-барабан» — налет цивилизованности мигом слетает с вашего лица. И победный рев Конга вы встречаете радостным оскалом хищника, таящимся до поры в глубинах генетической памяти.

Итог: отличный и совершенно самобытный проект, просто-таки идеальная movie-game. Шквал эмоций гарантирован.

Присутствуют

- бешеный драйв
- эффект участия
- кинематографическая зрелищность

Отсутствуют

- оригинальный сюжет
- нелинейность
- сложности с управлением

СЮЖЕТ	9
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	9
ЗВУК	10

ОЦЕНКА МФ 10

Роман Островерхов

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ХРАМОВНИКА

ТАМПЛИЕРЫ 2: ПОРТАЛ ТЬМЫ

Разработчик: *Cauldron* ● **Издатель:** *«Акелла»* ● **Системные требования:** *P3-733 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB* (**желательно:** *P4-2.0 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB*) ● **Сайт игры:** *cauldron.sk/projects/kott2* ● **Жанр:** *Мистическое приключение* ● **Тип игры:** *Экшен с ролевыми элементами* ● **Продолжение:** *«Тамплиеры: Крестовый поход»*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
Conan ● Gladiator: Sword of Vengeance

Рыцари Храма — частые гости историко-приключенческих романов и кинофильмов, но в компьютерных играх, да еще и на первых ролях, встретить их так же непросто, как египетскую цаплю в дельте Волги. Пару лет назад исправить ситуацию попытались шведы из ***Starbreeze Studios***, авторы **Enclave** и великолепной игроизации **«Хроник Риддика»**. Их творение под названием **Knights of the Temple: The Infernal Crusade** особого фурора не произвело, ибо игра получилась откровенно средненькой. Впрочем, скучающие поклонники слэшеров приняли проект весьма благосклонно. Прошло два года — и из рук уже совершенно другой студии мы получаем свежий пирожок того же формата, но с чуть другой начинкой.

Итак, действие сиквела происходит через 20 лет после того, как Поль де Рак спас мир от вторжения демонических сил. Этого времени вполне хватило, чтобы потрепанные армии тьмы вновь сплотили свои ряды и отправились мстить всему живому. Поль (кстати, уже Великий Магистр Ордена Тамплиеров), знает способ, как спасти мир. Не ждите гениальных откровений: нужно просто запечатать врата в Преисподнюю. И всего-то нам понадобятся для этого три артефакта: Око, Руна и Меч. Собственно, в их поисках и пройдет большая часть игры.

ЦИТАТА
— Ни шагу дальше, смертный! (Норны)
— Я не собираюсь торговаться с демонами ада! С дороги, дьявольские создания! (Поль де Рак)

Сколько ж крови в этом разбойнике!

Странное создание. Так и норовит сзади приобнять.

Как мы оцениваем компьютерные игры

Мы оцениваем каждую компьютерную игру по десятибалльной шкале. Оценка складывается из следующих критериев:
Сюжет — насколько интересен и оригинален сюжет игры (для своего жанра).
Играбельность — насколько игра затягивает, удобство управления, отсутствие ошибок.
Графика — внешний вид, визуальные эффекты и дизайн.
Звук — качество звукового и музыкального сопровождения.

Кажется, храмовника немного оглушило. Камнем по голове.

Азраил, отправляйся-ка ты домой.

Ролевая система

Получив энное количество опыта, Поль может прокачать некоторые умения и способности, а также вложить драгоценный опыт в развитие особых атак и комбо-ударов. Всего доступно 5 уровней владения каждым навыком.

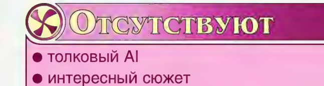
Карта мира.

От любовной нити оригинала не осталось и следа: Адель, чью душу поглотил Азраил, мелькнет лишь пару раз. Общая степень бредовости сюжета порой зашкаливает за все мыслимые пределы. Зато теперь игрокам предоставили некоторую свободу перемещений. Локации можно посещать в произвольном порядке, при условии, что вы их уже открыли в беседе с жителями. Да, в игре теперь есть и диалоги, но реализованы они не лучшим образом. Деревянные болванчики со словарным запасом в пару-тройку фраз не особенно впечатляют. С другой стороны — для слэшера и это уже достижение.

Помимо основной миссии, Поль может выполнить 18 дополнительных заданий, что позволит ему поправить свое финансовое состояние и улучшить боевые навыки. Главный герой может покупать и продавать оружие, а также множество других предметов, например, лечебные бальзамы и арбалетные болты.

Схватки зрелищны, и хотя противники постоянно демонстрируют отсутствие интеллекта, даже искусственного — драться интересно. Смотреть на сражения тоже приятно: анимация боев по-прежнему на высоте. Графика в игре вполне пристойна, и изредка способна даже порадовать глаз.

Итог: редкий представитель своего жанра на PC, с рядом хороших идей и не очень удачной реализацией оных.



Присутствуют
- отличная анимация боев
- два десятка больших локаций
- приятная музыка

Отсутствуют
- толковый AI
- интересный сюжет
- яркие диалоги

СЮЖЕТ	5
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ГРАФИКА	8
ЗВУК	9

ОЦЕНКА МФ **7**

Александр Куляев

ПЫТКА

PLANESCAPE: TORMENT

Разработчик: *Black Isle Studios* • **Издатель:** *Interplay Productions* • **Системные требования:** *PII-200 MHz, 32 Mb RAM, видеокарта 4 MB* (**желательно:** *PII-300 MHz, 64 Mb RAM, видеокарта 16 MB*) • **Сайт игры:** *interplay.com/support/product.asp?GameID=9* • **Жанр:** *Фэнтези* • **Тип игры:** *Ролевая игра* • **Знание английского языка:** *Обязательно*

ПОХОЖИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
серия Baldur's Gate • серия Icewind Dale

Эту игру можно назвать самым настоящим ролевым безумием. Гениальным, изящным, сочным и многогранным. Именно она подняла планку ролевых игр «от ***Black Isle***» на недосягаемую высоту. Нимало не покривив душой, скажу: таких игр больше нет. И, скорее всего, не будет. В наш безумный век выпускаются исключительно hack-'n'slash-поделки на потеху публике, и уже почти нет игр, в которых гораздо больше стоит читать и думать, нежели самозабвенно махать мечом и пулять молниями.

КЛАССИКА 1999 год

На самом деле, **Planescape: Torment** — это отличное компьютерное воплощение одного из миров сеттинга D&D (первая часть названия игры как раз соответствует названию мира, а вторую часть можно приблизительно перевести как «Пытка»). Мир Planescape во многом уникален — он построен на концепции мультивселенной, и рассказывает о городе Сигиле, стоящем на стыке множества измерений (или так называемых «планов» — отсюда и идет его название). Неудивительно, что Сигил зовется Городом тысячи дверей — отсюда можно попасть в самые разные измерения. И если при слове «дверь» у вас возникают самые однозначные ассоциации — увы и ах вашей фантазии. Дверью в этом городе может быть все что угодно...

В этом мире никому нельзя поклоняться. И даже статуи — редкость.

Пытаемся выбраться из морга.

Экран характеристик Безымянного.

Игра начинается в... морге. Главный герой, Безымянный (Nameless One) приходит в себя, но про себя он не помнит ровным счетом ничего. И всю игру вы будете пытаться сложить кусочки мозаики, чтобы вспомнить — кто вы, что вы и зачем вы. В разговорах, которые занимают добрых две трети игры, вы будете выяснять подробности своей «прежней жизни».

От разговоров в этой игре зависит *все*. Уговорить кого-то поделиться информацией или вступить в партию — это тривиальные примеры. Но здесь во время разговора можно получить опыт и даже поднять характеристики. Кроме того, у вас есть возможность говорить разным тоном, блефовать, имитировать испуг и т. д. Одним словом — настолько хорошо реализованной диалоговой системы не было (и нет) ни в одной игре.

В принципе, игру можно пройти, ограничившись несколькими самыми необходимыми убийствами. Но это абсолютно не значит, что боевая часть здесь не продумана — и даже совсем наоборот. Некоторые находки просто повергают в шок. Например, ваш первый попутчик, летающий череп Морте — прекрасно умеет кусаться. Меч, по понятным причинам, он не поднимет, но зато можно поменять ему... зубы. Что касается главного героя, то он может по ходу игры несколько раз менять свой класс — на ваш выбор, боец, маг или вор; понадобится только найти учителя и выполнить соответствующую линейку квестов.

Иногда наш герой остается один.

В партии может быть до 6 попутчиков — а уж как они обожают ругаться между собой!

Татуировки

Характеристики Безымянного можно повысить и таким оригинальным способом, как нанесение татуировок. Татуировки могут быть абсолютно разными — дающими иммунитет к магии, повышающими силу, меткость и прочая. Нанесением татуировок занимается специальный мастер.

Пропустим сетования по части графики — понятно, что игра 1999 года не может даже в отдаленном приближении конкурировать с современными проектами. Звук хорош, но опять же — система 5.1 останется не у дел. Но зато если вы будете играть в оригинальный вариант — к концу игры уясните для себя основы сеттинга Planescape и неплохо изучите английский язык.

Итог: уникальная ролевая игра. Стильная, умная, захватывающая, со множеством абсолютно нетривиальных решений. Считающим себя истинными фанатами ролевых игр — играть в обязательном порядке. Даже сейчас.

Присутствуют
- непревзойденная атмосфера
- превосходные диалоги
- неумирающий герой

Отсутствуют
- современная графика
- глупые задания
- спутники-болванчики

СЮЖЕТ	10
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	10
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5

Светлана Карачарова

Светлана Карачарова

СЧАСТЬЕ БЛИЗКО

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

МР НАШ ПОСТЕР

МР НАША ОБЛОЖКА

Разработчик: *Nival Interactive*
Издатель: *Nival Interactive*
Системные требования: *не объявлены*
Дата выхода: *2 квартал 2006*
Сайт игры: *nival.com/homm5_ru*
Жанр: *Эпическое фэнтези*
Тип игры: *Пошаговая стратегия*
Возрастное ограничение: *Нет*
Знание английского языка: *Не нужно*

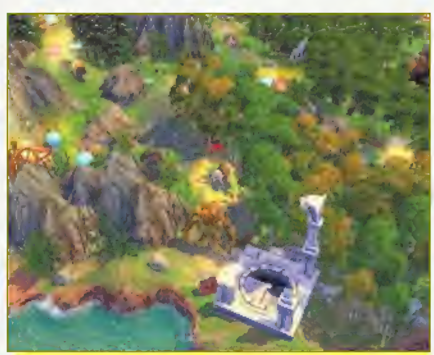
За горами, за долами, в красивом тихом месте, защищенный от всех ветров и невзгод мощными бастионами, стоит замок. Сторожат его драконы, да-да, десятки черных драконов, мимо которых невозможно проскользнуть. Но! Есть несколько заветных слов, которые помогут договориться с драконами. Увы и ах, слова эти нельзя разглашать, хоть они и принесли бы счастье миллионам желающих попасть в неприступный для простых смертных замок и хоть одним глазком увидеть ее. Самую желанную и ожидаемую. Самую красивую и непредсказуемую...

...игру Heroes of Might & Magic V.

Красота спасет мир

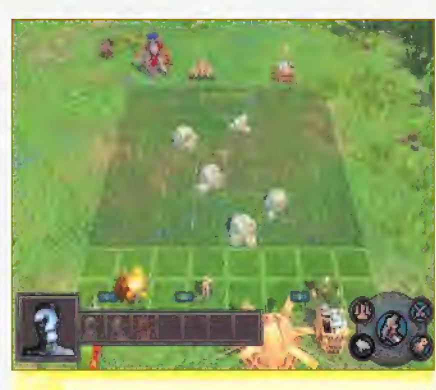
Честно признаюсь, секретный пароль ко входу в ***Nival Interactive*** я уже и не помню. Он вылетел из головы сразу же, как только меня провели через заградительный кордон из тех самых черных драконов (для антуража они были облачены в формы сотрудников охраны, и имели вполне человеческий вид), через комнату программистов и зал для отдыха, и, наконец, усадили перед монитором, на котором уже крутилась заставка игры. И хотя мне, как маленькому ребенку, не терпится сейчас же рассказать вам все, что я узнала и увидела в тот день, — сначала представлю своего гида и наставника, который потратил несколько часов на объяснения и комментарии: Дмитрий Эстрин, менеджер по связям с общественностью, а также заядлый игрок (сами понимаете, в какую игру) и просто интересный человек.

Разумеется, первое же, о чем я попросила Дмитрия — подарить мне полчаса счастья наедине с мышкой и монитором. Просьбу приняли с пониманием, и на это время я выпала из реальности. Полностью.


Карта завалена ресурсами: здесь явно никто еще не проходил.

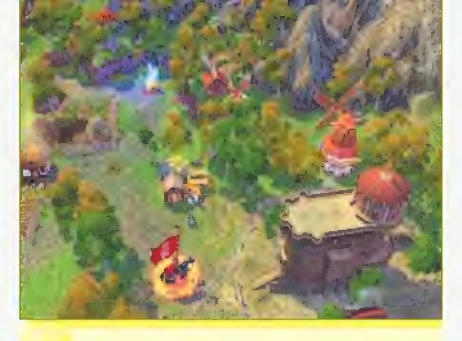
Лесопилка. Сундук с сокровищами (берете золото или опыт?). Танцующий лепрекон. Все знакомо и узнаваемо — и в то же время ново и удивительно. Камера послушно следовала моим желаниям и показывала картинку то под одним углом, то под другим, то дальше, то ближе — я просто не могла оторваться от этого пейзажа: блики одинокого костра, мельница на горизонте, и этот невероятный лес, волнующийся, шумящий и живой. Добежав до ближайшей вышки, открыла еще кусочек карты и обомлела: передо мной был замок. Шпили башен, серпантины мостов и пролетов, сверху — символ принадлежности оранжевому игроку. Пройти мимо замка я, сами понимаете, не могла. Посмотреть и спросить хотелось еще многое, так что я решила заглянуть в замок одним глазом — в самом деле, что такого уж интересного можно сделать со стандартной, в общем-то, системой отстройки?

Оказалось — очень даже можно. Например, добавить ролик — да такой, что одна мысль его отключить воспринимается как кощунство. Камера неспешно облетает мрачные готические пейзажи (замок Necropolis), в клубящемся облаками небе — три невероятные луны, самая большая из которых напомнила мне картинку из старого учебника астрономии, на которой была изображена Земля, вид из космоса. С глубоким сожалением (время-то идет!) оборвав показ ролика, углубилась в изучение интерфейса. Система постройки взята из третьей


Начало боя: расстановка юнитов.

части серии — каждый замок может производить до семи типов различных существ, для каждого из них возможен апгрейд. Рост населения, как в старые добрые времена, происходит один раз в неделю.

Здесь у всех, кто знаком с серией **HoMM**, должен возникнуть законный вопрос: так все же, на какую часть серии будут похожи пятые «Герои» — на третью или на четвертую? Разумеется, этот вопрос я и задала Дмитрию. Вот его ответ: *«Четвертая часть серии фактически расколола лагерь приверженцев игры на две части: кому-то нравились ее новшества, а кто-то воспринял их в штыки. Мы взяли из каждой части лучшее, что в ней было; основная наша задача — снова объединить всех фанатов.* **Heroes V** *станет такой игрой, после которой вам уже неинтересно будет спорить о преимуществах и недостатках третьих и четвертых»*. Вот так, и ни словом меньше.



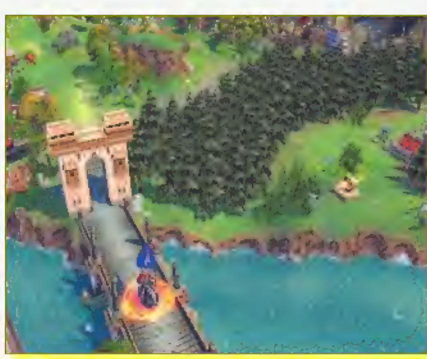
Этот замок должен стать нашим!

И снова в бой

Разумеется, после путешествий по карте и осмотра всех шести типов замков мне захотелось посмотреть, как будет выглядеть бой. Благо ввязаться в драку было с кем — неподалеку бегал ведомый компьютером синий игрок, которому я немедленно объявила кровавую вендетту и помчалась по следу. Кстати, по следу я помчалась в буквальном смысле, поскольку за прошедшим героем некоторое время вьется что-то типа ауры: например, люди оставляют за собой нечто, похожее на золотую пыль, а нежить — зловонное зеленое облако.

Бой переносит нас на карту, аккуратно расчерченную квадратиками. Расставить своих бойцов можно самостоятельно либо доверить эту важную процедуру компьютеру. Герой стоит за границей поля боя и непосредственного участия в баталии не принимает — в его ведении только книга заклинаний. Кстати, отметим, что магическая система в игре претерпела некоторые изменения, и теперь школы магии (всего их будет пять) разбиты не по стихиям, а по действию заклинаний. Например, школа Destruction (разрушение) объединяет все заклинания, приносящие прямой ущерб — сюда входит и огненный шар, и цепная молния; а школа Summoning (вызов) позволит вызывать на поле боя различных существ и... расставлять мины.

Итак, бойцы расставлены, начинается бой. Походовый режим **Heroes V** очень похож на все, что мы видели ранее, разница только в том, что добавлен новый параметр, отвечающий за очередность хода — *инициатива*. Визуально он отображен линейкой внизу экрана, на которой



Прощайте, родные пенаты! Мы отправляемся в дальний путь.

ются из правого конца в левый; как только портрет юнита достигает левого края, он получает ход. Почти у каждого создания в игре есть свои специальные атаки или уникальные заклинания. Например, грифон взмывает над полем боя и... пропадает на несколько ходов, чтобы потом внезапно обрушиться на голову ничего не подозревающего противника. В моем случае оппонент оказался догадлив, и убрал своего бойца с той клетки, на которую нацелился грифон. В результате разъяренная птица приземлилась на пустое поле, и спецатака пропала втуне.

Бои в пятых «Героях» можно проводить и в новом для серии реальном режиме времени — для этого нужно постоянно следить, кто из ваших бойцов сейчас получает ход, и с устрашающей скоростью щелкать мышкой, отдавая приказы атаковать, защищаться или применять спецспособности. Дмитрий чувствовал себя в этом режиме, как рыба в воде (еще бы,

хватало опыта.

Надо ли говорить, что с точки зрения графики бои выглядят просто феерически? Надо ли рассказывать, как камера приближается к вашему бойцу в момент нанесения удара и как зрелищно отрисована вся боевая анимация? Посмотрите на скриншоты. На самом деле игра выглядит не так — она красивее. Как бы невероятно это ни звучало.

Мультиплеер

Напоследок Дмитрий приоткрыл завесу над самыми страшными «героическими» тайнами и рассказал о мультиплеере. В игре будут все стандартные возможности мультиплеера (локальная сеть, интернет, hot seat), и добавятся два новых режима. Первый называется *Ghost mode*; выбрав соответствующую галочку в настройках сетевой игры, вы получите возможность скрасить время ожидания хода вашего противника, на время став *духом*.

Находясь в состоянии духа, можно, например, слегка подпортить мораль ближайшей группы монстров. Получив ход, нападаем на деморализованного противника, и видим следующую картину: монстры начинают посередине хода забывать, куда они шли, или даже ввязываются в потасовки между собой. В том же режиме духа можно совершить диверсию на расположенную в пределах хода шахту противника — и тогда она будет приносить меньший доход либо и вовсе перейдет под наш флаг — тут все зависит от того, насколько хорошо развит соответствующий параметр нашего героя.

Второй новый многопользовательский режим называется *Duel Mode*. Дуэль — это просто бой двух армий, без прочих сопутствующих элементов игрового процесса. Для набора примерно равных армий используется система набора по очкам: каждому существу в игре присваивается определенное количество очков (чем мощнее существо, тем дороже оно стоит). Оппоненты договариваются об общей сумме стоимости армии, и набирают себе воинов, руководствуясь собственным опытом и стилем игры.

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

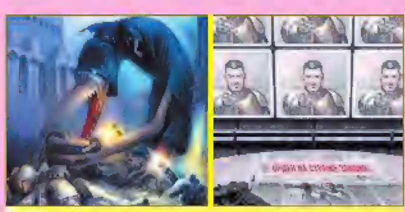
Новый повелитель «Берсерка»

Стартовавший этой зимой второй цикл турниров по ККИ «**Берсерк**» «Повелитель» продлится до конца лета. Постоянные игроки помнят, что аналогичные турниры прошли во второй половине 2005 года. Суть их в том, что соревнующимся предлагалось сыграть с колодой, основанной на уникальной карте Повелителя — в прошлый раз это был темный герой Кседден. Победитель получал в качестве приза и саму карту Повелителя, и всю остальную колоду. Аналогичным образом дело будет обстоять и сейчас, только на место Повелителя пришло лесное Древо Жизни. Заполучить его в свою коллекцию будет непросто: мало того, что сама по себе карта сильнейшая, еще и вся остальная колода Повелителя подогнана под него. Впрочем, даже если вы не выиграете у этой колоды, успешное участие в турнире принесет вам возможность получить другие промо-карты.

Узнать, когда Повелитель придет в ваш город, а также ознакомиться с расписанием прочих турниров по «Берсерку» вы всегда можете на официальной интернет-странице игры — ***berserk.ru***.

«Диктатор» меняет кожу

Дизайн-дивизия «***13Рентген***» выпустит новую игру в серии «Диктатор» — «**Диктатор. Конфликт**». Новый «Диктатор» будет полностью совместим с уже знакомой игрокам настолкой, однако обогатится целым рядом новых возможностей. Главным нововведением станут карты героев. Эти мощные боевые единицы смогут присутствовать на поле только в единственном числе. Среди героев будут Экзарх Синклита, способный уничтожить отряд противника целиком, и Второй Гроссмейстер Тамплиеров, умеющий присоединять к вашему отряду карты из колоды. Кстати, на диске этого «МФ» вы найдете статью-«интервью» с участием этих персонажей вселенной «Диктатора». Другие нововведения, которые появятся в «Конфликте» — строительство зданий, производство боевых единиц и полноценный коллекционный режим.


Экзарх и Второй Гроссмейстер. Беседу с их участием ищите на диске «МФ».

«Туман» из сценария «Холодное лето».

Идет работа над рядом сценариев для «Диктатора», которые призваны разнообразить игру и сделать каждую партию неповторимой. Демонстрационный сценарий «*Столкновение*» будет создан специально для «Мира фантастики». Кроме того, появятся «*Янтарная комната*», в основу которой ляжет сюжет графической новеллы «Хозяин подземелья»; «*Каменные джунгли*», которые сделают целью сторон здания ведущих корпораций и Цехов; «*Холодное лето 2040 года*», где появится возможность менять погодные условия; и другие сценарии.

Россыпью

...Поступила в продажу 96-страничная книга **d20 Future Tech**, продолжающая линейку ролевых игр по будущему от ***Wizards of the Coast***. Игроков ждет масса нового снаряжения — от оружия и роботов до звездолетов — а также дополнительные идеи для игр по НФ-вселенным... ● Вышло в свет дополнение к настолке «Зельеварение. Практикум» (см. «МФ» №28, декабрь 2005) — «**Зельеварение. Университетский курс**». Одновременно с этим правила игры были усовершенствованы и начались официальные турниры по «Зельеварению»... ● В апреле все игроки в **Dungeons & Dragons** смогут приобрести **Complete Psionic** — 160-страничный справочник по всему псионическому в этой ролевой игре — и приключение **Fantastic Locations: Fields of Ruin** с двумя большими двусторонними картами. А любители нового сеттинга Эберрон смогут отправиться по этому миру вслед за Золотым Драконом благодаря новому приключению **Voyage of the Golden Dragon**... ● Группа независимых отечественных разработчиков получила добро на создание настольной игры «**Герои меча и магии V**», которая выйдет сразу после одноименной компьютерной стратегии. По словам представителя ***Nival Interactive***, права на настолку были переданы безвозмездно, с целью популяризации настольных игр в России... ● На эту весну запланирована книга **Secrets of San Francisco** — 192-страничный путеводитель по городу Золотых Ворот для лавкрафтовской ролевки **Call of Cthulhu**. В фокусе внимания, как обычно, мистическая сторона этого мегаполиса двадцатых годов прошлого века... ● **Nights of Reckoning**, апрельское дополнение к «вампирской» ККИ **Vampire: The Eternal Struggle**, посвящено смертным, которые охотятся на ночных кровососов. 60-карточный сет будет распространяться только в бустерах... ● Московская компания «***Астрайт***» выпустила семейную настолку «**Код Да Винчи**», которая предложит игрокам забраться на вершину иерархии в Ордене Тайного Знания...

ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

РАВНИКА И ЕЕ НОВЫЕ ГИЛЬДИИ

MAGIC THE GATHERING
ДОГОВОР ГИЛЬДИЙ

Жанр: *Коллекционная карточная игра* ● **Издатель:** *Wizards of the Coast* ● **Распространитель:** *«Мир фэнтези»* ● **Сайт издателя:** *magicthegathering.com* ● **Сайт распространителя:** *fantasy-world.ru* ● **Количество игроков:** *От 2* ● **Длительность партии:** *15—40 минут* ● **Язык игры:** *Английский, русский* ● **Продолжение:** *Второй сет блока «Равника»*

21 января состоялся первый турнир на сете «*Договор Гильдий*». 165 еще неизученных и абсолютно новых карт были выпущены на просторы магической реальности, где их с нетерпением ожидали любители и профессионалы игры.

«Договор Гильдий» — это второй сет блока «*Равника*». Сама «Равника: Город Гильдий» была посвящена четырем гильдиям — сине-черной Димир, бело-зеленой Селеснии, красно-белой Борос и черно-зеленой Голгари. В этот раз нам представили три новых гильдии — белочерную Орзов, сине-красную Иззет и зелено-красную Груул. Последние три гильдии выйдут в сете *Dissension*, первые турниры с которым пройдут 22 и 23 апреля.

«Договор Гильдий» пополнил магические правила тремя новыми механиками, по одной на каждую гильдию. Орзов получил *преследование*, Изетты — *копию*, а Груулам досталась *кровожадность*. Кроме того, игроки вновь встретились с *половинчатыми мана-символами* и *улучшенными заклинаниями*, знакомыми им по «Равнике».

Идея сочетаний двух цветов не нова, но в блоке «Равники» ее слегка изменили. Если раньше «дружили», как правило, соседние цвета (у белого — синий и зеленый, у черного — синий и красный, и т. д.), то теперь «союзников» назначает очередной сет. Это не очень заметно для *Constructed*, ведь в этом формате имеет значение только совместимость карт. Но на *Limited* подобные новшества оказывают особое влияние. В «Договоре Гильдий» «союзные» цвета вновь изменились, так что даже у опытных «магов» могут возникнуть проблемы с определением верного сочетания. Что будет с выходом третьего сета — даже подумать страшно. С другой стороны, сложившаяся ситуация похожа на времена *Apocalypse*, а играть тогдашний *Limited* было сплошным удовольствием.

«Договор Гильдий» — третий сет, переведенный на русский язык. Сам факт перевода говорит о большой заинтересованности ***Wizards of the Coast*** в наших игроках, однако качество исполнения пока оставляет желать лучшего. Впрочем, как раз «Договор Гильдий» содержит относительно немного фактических ошибок, по сравнению с той же «Равникой». Есть шанс, что к третьему сету пациент все же пойдет на поправку. Но даже если так, все равно «*Лейтенант Боросов*» и «*Лоботомист Димиров*» войдут в историю нашей «Магии» наравне с первой русской картой («*Воин Лакватусов*»).

Magic Online запустила «Договор Гильдий» в начале марта. Выпуск онлайнового сета через месяц после его карточного релиза уже стал доброй традицией, а участие в онлайновых флайтах — практически ритуалом для многих опытных «магов». Так что если вы по каким-то причинам не успели поучаствовать в реальных пре-релизах — сеть ждет вас!

Русский релиз

В нашей стране самый крупный турнир на новом сете прошел в Москве, в том же Доме детского творчества на Таганке, где проходил последний Чемпионат России. Несмотря на 25-градусный мороз и отсутствие русских карт, за два дня это событие собрало более двух сотен магов. Турнир проходил по новой для нашей страны системе флайтов, которую вы могли наблюдать на сентябрьском празднике русской «Магии» в Новом Манеже.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
ИГРОВОЙ МИР	8
КРАСОТА	9
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

ОЦЕНКА МФ 8

Антон Курин

ПРОТИВ ДРИЗЗТА

DUNGEONS & DRAGONS MINIATURES

Жанр: *Тактическая игра с миниатюрами* • **Издатель:** *Wizards of the Coast* • **Сайт издателя:** *wizards.com/minis* • **Количество игроков:** *2—6* • **Длительность партии:** *40—60 минут* • **Язык игры:** *Английский*

Стол, на нем — поле, расчерченное на дюймовые клетки. На поле — симпатичные фигурки, изображающие персонажей традиционного фэнтези. Пластиковые герои сражаются стенка на стенку согласно особым правилам, которые умещаются на нескольких страницах. Игроки, собравшиеся вокруг стола, часто бросают двадцатигранную игральную кость (d20), заглядывают в карточки и перемещают миниатюры по клеткам. Спустя 40—50 минут после начала боя победитель определен... Так выглядит со стороны настольная военно-тактическая игра **Dungeons & Dragons Miniatures**.

ду и сразу завоевала популярность у ролевиков. В игре воплощены несколько принципов современного варгейма. Во-первых, все фигурки уже покрашены и собраны. Во-вторых, все, что нужно знать о правилах, можно прочесть или услышать от друга за 20 минут, а знакомство с D&D RPG облегчает задачу. В-третьих, распространяется игра по образу и подобию самой успешной интеллектуальной «настолки» — Magic The Gathering. Фигурки бывают разной редкости и пакуются в непрозрачные бустеры случайным образом, по 8 штук в каждый: никогда не знаешь, что именно тебе достанется в новой коробке. Поскольку «особо редкие» миниатюры попадаются *особо редко*, то и стоят они на вторичном рынке в разы дороже своих «частых» собратьев.

Фигурки D&D Miniatures сделаны из пластика, довольно качественно (для поточной ручной работы) покрашены и посажены на круглую подставку. К каждой фигурке прикладывается карточка с характеристиками. Она двусторонняя: с одной стороны — параметры миниатюры для D&D Miniatures, с другой — статистика существа в D&D RPG. Это означает, что покупатель D&D Miniatures одновременно приобретает и полноценный варгейм, и полезный ролевой аксессуар. Производитель не скрывает, что прежде всего миниатюрки берут для использования в ролевой игре. Состав фигурок формируется из персонажей и монстров Третьей редакции D&D: здесь можно встретить тролля, иллитида, скелета, минотавра и даже уникальных героев вроде волшебника Эльминстера и темного эльфа Дриззта.

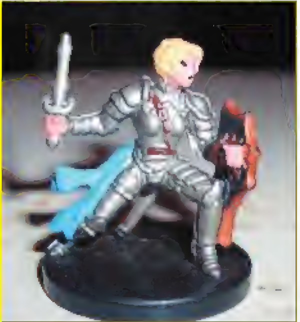
Боевые отряды в D&D Miniatures комплектуются не по «расам» или «фракциям», а по мировоззрению, что необычно для варгейма. Например, можно собрать «законопослушную добрую» армию, а можно — «хаотичную злую».

Успех Dungeons & Dragons Miniatures связан, в первую очередь, с замечательной работой дизайнеров (художников и скульпторов) и высоким качеством самих миниатюр. Но и раскрученность торговой марки Dungeons & Dragons тоже играет видную роль.

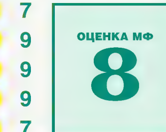
В России D&D Miniatures появились недавно, после того, как официальным распространением продукции Wizards of the Coast занялась московская компания «Мир фэнтези». Правила уже переводятся на русский язык. Приобрести «Миниатюры» можно в специализированных клубах настольных игр.

Хорошо забытое старое

Идея сделать военно-тактическую игру с антуражем и по мотивам правил Dungeons & Dragons, самой популярной в мире настольной ролевой игры, не нова. Даже более того — стара, как сами «Подземелья и драконы». Дело в том, что D&D как раз и родились из настольного варгейма **Chainmail** («Кольчуга»), который в конце шестидесятых разрабатывали американцы Дейв Арнесон и Гари Гигакс. Вторая игра под тем же названием была выпущена в 2001 году, но не пользовалась популярностью. Лишь акцентировав внимание игроков на ролевой составляющей, разработчикам удалось добиться успеха с D&D Miniatures. Таким образом, новая игра — это возрождение старой традиции.



ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	7
ИГРОВОЙ МИР	9
КРАСОТА	9
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



Николай Пегасов

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОТЭМ-СИТИ

VS SYSTEM

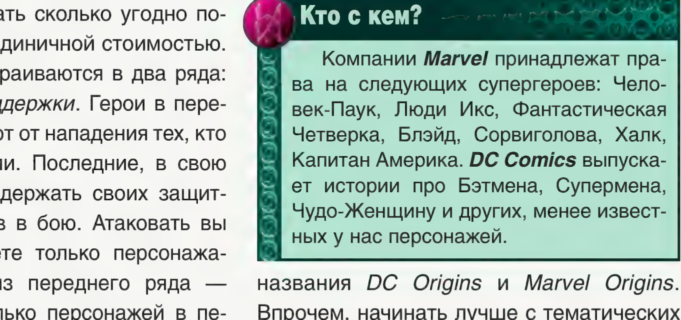
Жанр: *Коллекционная карточная игра* • **Издатель:** *Upper Deck Entertaiment* • **Распространитель:** *«Волшебный Мир»* • **Сайт издателя:** *ude.com* • **Сайт распространителя:** *vs-system.ru* • **Количество игроков:** *От 2* • **Длительность партии:** *20—40 минут* • **Язык игры:** *Английский*

Несмотря на бешеную популярность комиксов о супергероях как в Америке, так и за ее пределами, довольно долгое время не существовало сколь-нибудь серьезной ККИ про Бэтмена, Супермена, Человека-Паука, Женщину-Кошку и прочих Невероятных Фантастических Людей Икс. Главная причина — в том, что все эти спасители человечества поделены между двумя монстрами комиксовой индустрии — ***DC Comics*** и ***Marvel*** — а некоторые и вовсе принадлежат небольшим независимым студиям. Так что, если «комиксовые» ККИ и выходили, то посвящены они были обычно только одной линейке (**Judge Dredd The Card Game** или **X-Men TCG**) и не доживали до второго-третьего выпуска. Лет пять назад была предпринята попытка слить всех супергероев и суперзлодеев от ***Marvel*** в одну ККИ — она называлась **ReCharge**, щеголяла игровой механикой, понятной пятилетнему ребенку, и продержалась ровно два выпуска.

В 2004 году проблемой карточных комиксов занялась опытная игровая компания ***Upper Deck Entertainment***. И у ***Marvel***, и у ***DC Comix*** были приобретены разрешения на создание игр по их вселенным — формально это два разных продукта. А вот в основе обеих ККИ лежит одна и та же игровая механика, получившая название *VS System*. Вуаля: теперь мы можем выяснить, чего стоит Бэтмен против Блэйда, и кто зловреднее: Джокер или Доктор Дум.

System (равно как и во всякой новой карточной игре) много знакомого. Цель партии — атакуя противника своими *персонажами*, снизить его *выносливость* с 50 очков до нуля. Героев можно снабдить *снаряжением*, вывести в определенную *локацию* или поддержать событиями, которые здесь называются *поворотами сюжета*.

Интересным образом создатели системы поступили с ресурсами. Последними могут служить любые карты, выложенные в *ряд ресурсов* рубашкой вниз. За один ход вы можете сыграть персонажей и снаряжения на сумму, не превышающую числа ваших ресурсов. Однако локации и повороты сюжета оплачиваются по-другому: их стоимость указывает на минимальное количество карт в ряду ресурсов. Таким образом, имея в этом ряду только одну карту, можно сыграть сколько угодно поворотов сюжета с единичной стоимостью.



Персонажи выстраиваются в два ряда: *передний* и *ряд поддержки*. Герои в переднем ряду защищают от нападения тех, кто стоит сразу за ними. Последние, в свою очередь, могут поддержать своих защитников в бою. Атаковать вы можете только персонажами из переднего ряда — и только персонажей в переднем ряду противника, — однако у некоторых героев имеются свойства, отменяющие эти ограничения. Соперник теряет выносливость, если вам удалось *оглушить* его персонажа.

Базовые наборы *VS System*, появившиеся весной-летом 2004 года, носят названия *DC Origins* и *Marvel Origins*. Впрочем, начинать лучше с тематических двухколодных стартеров, каковых в продаже пока имеется три: «Человек-паук против Отто Октопуса», «Фантастическая Четверка против доктора Дума» и «Бэтмен против Лиги убийц». Если все из вышеуказанных героев греют ваше сердце в равной степени, стоит выбрать первый стартер: в нем две колоды по 40 карт и наиболее полные правила игры. Остальные два набора, выпущенные к фильмам «Бэтмен: Начало» и «Фантастическая Четверка», содержат колоды по 26 карт и предлагают сыграть по сокращенным правилам, а уже потом освоить полные.

В будущих номерах «Мира фантастики» мы расскажем об отдельных сетах игры — как уже вышедших, так и готовящихся к изданию. Кроме того, ждите информацию о богатой турнирной программе, которая запускается теперь и в России.

Кто с кем?

Компании ***Marvel*** принадлежат права на следующих супергероев: Человек-Паук, Люди Икс, Фантастическая Четверка, Блэйд, Сорвиголова, Халк, Капитан Америка. ***DC Comics*** выпускает истории про Бэтмена, Супермена, Чудо-Женщину и других, менее известных у нас персонажей.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	8
КРАСОТА	8
КАЧЕСТВО ИЗГОТОВЛЕНИЯ	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

ОЦЕНКА МФ **8**

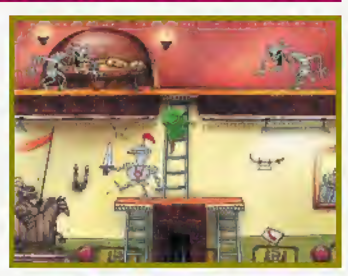
Петр Тюленев

ДРУГИЕ ИГРЫ

Игры, с которыми «МФ» знакомит читателей в этой рубрике, пусть и не относятся к фантастическим жанрам, но наверняка будут интересны ценителям настольных и компьютерных игр.

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ. ЗАГАДКА АТЛАНТИЧЕСКОЙ СЕЛЬДИ

Разработчик: *Pipe Studio* • **Издатель:** *1С* • **Системные требования:** *P3-500 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 16 MB* (**желательно:** *P3-900 MHz, 256 Mb RAM, видеокарта 32 MB*) • **Сайт игры:** *games.1c.ru/pilots* • **Тип игры:** *Аркада*



Седьмая по счету игра про Пилотов забрасывает Шефа и Коллегу в их родной Бердянск. Случилась катастрофа: во всех магазинах пропала селедка. Это явно мировой заговор и происки мафии, — и наши герои бросаются распутывать дело.

В отличие от большинства предыдущих игр «пилотной» серии, на сей раз нашему вниманию предлагается не квест, а самая натуральная аркада. Вооружившись наганом, Шеф расстреливает все, что движется, Коллега совершает головокружительные прыжки, а Слуга прикрывает высокое начальство от случайных пуль. Слаженная работа троицы обеспечит успешное прохождение игры до самого финала. Загадки же здесь такие, что вряд ли потребуют какого-то особенного мозгового штурма.

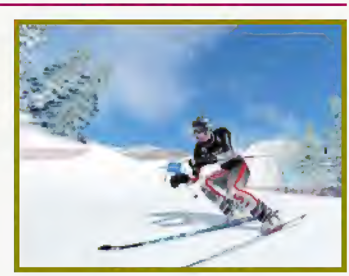
Игра сделана в старом добром 2D, в стилистике известных советских мультфильмов прошлого века. И это хорошо — эксперименты с трехмерной графикой в предыдущих частях отняли у «Пилотов» немалую часть антуража.

Итог: замечательный способ расслабиться и посмеяться — особенно если вы неравнодушны к нашей мультклассике.

Светлана Карачарова

ЗИМНИЕ ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ. ТУРИН 2006

Разработчик: *Cyanide Studio* • **Издатель:** *«Акелла»* • **Системные требования:** *P3-900 MHz, 128 Mb RAM, видеокарта 64 MB* (**желательно:** *P3-1,5 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 128 MB*) • **Сайт игры:** *akella.com/ru/games/wc2006* • **Тип игры:** *Спортивный симулятор*



В тот момент, когда вы будете читать эти строки, Зимняя Олимпиада уже закончится — зато появится возможность устроить мини-игрища, не выходя из дома. Все, что для этого потребуется, — установить на компьютер официальную игру зимней олимпиады в Турине.

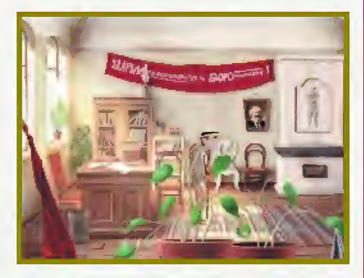
В списке представленных дисциплин — слалом, бобслей, биатлон и прыжки с трамплина. Выбираем любого приглянувшегося спортсмена из более чем семи сотен доступных — и вперед, покорять олимпийские вершины! Атмосфера игр передана весьма качественно: предусмотрены даже погодные явления вроде снега и пурги, которые, наряду с соперниками, встанут на вашем пути к рекордным результатам. Начать рекомендуем с обучающих миссий, в которых можно спокойно научиться управлению. Виртуозно овладев всеми функциональными клавишами, предложите своим друзьям устроить дружеское соревнование, ибо игра поддерживает мультиплеер.

Итог: теперь вы можете сделать реальностью мечту о том, чтобы россияне вегда стояли на верхних ступеньках пьедесталов.

Светлана Карачарова

ЗОЛОТОЙ ТЕЛЕНОК

Разработчик: *Rootfix Entertainment* • **Издатель:** *«Акелла»* • **Системные требования:** *P3-1,0 GHz, 256 Mb RAM, видеокарта 64 MB* (**желательно:** *P3-1.5 GHz, 512 Mb RAM, видеокарта 128 MB*) • **Сайт игры:** *akella.com/ru/games/ztl* • **Тип игры:** *Квест*



Давно ли вы снимали с полки бессмертное произведение Ильфа и Петрова о Великом Комбинаторе? Давненько, я думаю. Впрочем, недавно прошедший на первом канале сериал должен был слегка освежить вашу память. А знаете ли вы, что в пару к сериалу, как это сейчас модно делать, выпустили и компьютерную игру?

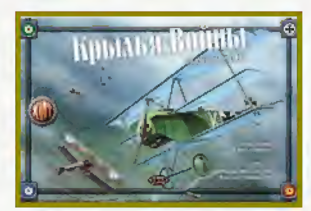
«Золотой теленок» в компьютерном варианте представляет собой классический квест, максимально приближенный к событиям книги. Вместе с Остапом вы займетесь разоблачением подпольного миллионера Корейко, совершите всероссийский автопробег на печально знаменитой «Антилопе», создадите компанию «Рога и копыта» и пройдете через все прочие перипетии сюжета. Игра радует практически дословной передачей оригинального текста, фирменным юмором и отлично воссозданными локациями, которые выглядят точно так, как их описывали авторы. Диалоги построены замечательно, графика на высоте — одним словом, игру можно только рекомендовать. Что мы и делаем.

Итог: отличная игроизация великой книги. Почувствуйте себя Великим Комбинатором!

Светлана Карачарова

КРЫЛЬЯ ВОЙНЫ. ЗНАМЕНИТЫЕ АСЫ WINGS OF WAR. FAMOUS ACES

Жанр: *Карточная тактическая игра* • **Издатель:** *Nexus/Fantasy Flight Games/Смарт/Astrel Games* • **Сайт издателя:** *www.wingsofwar.it, astrelgames.ru* • **Количество игроков:** *2—4* • **Длительность партии:** *30—60 минут* • **Язык игры:** *Русский*



Первая Мировая война привела на поля сражений танки, химическое оружие и авиацию. Из всего этого только фанерные монопланы, бипланы и трипланы оставили в истории терпкий аромат романтики, полетов и ностальгии. Ощутить его поможет популярная настолка от итальянских разработчиков, наконец-то изданная и у нас.

С игротехнической точки зрения «Крылья войны» — сильно упрощенный варгейм. В роли самолетов выступают карточки, которые двигаются по любой ровной поверхности. Расстояние и направление движения определяют маневры — другие карточки, на которых нарисованы стрелки-траектории. Дальность обстрела измеряется линейкой, а угол поражения нанесен на саму карту самолета. Базовые правила игры можно пересказать за пять минут, а через пару воздушных сражений — добавить дополнительные правила, которые привнесут в игру реалистичности.

«Знаменитые асы» — только первый набор «Крыльев войны». На Западе выпущены еще два, которые наверняка скоро доберутся и до России.

Итог: идеальная настолка для всех любителей самолетов, которые не готовы погружаться в «серьезные» варгеймы вроде Crimson Skies.

Петр Тюленев

ВРАТА МИРОВ
ВСЁ О ФАНТАСТИЧЕСКИХ ВСЕЛЕННЫХ

НОВОСТИ ВСЕЛЕННЫХ

Дмитрий Злотницкий, Дмитрий Воронов

НОВАЯ РУБРИКА

Пески Дюны

DUNE

В продажу поступило долгожданное DVD-издание «**Дюны**» *Дэвида Линча*. Сам режиссер не принимал непосредственного участия в подготовке диска, хотя студия ***Universal*** и обращалась к нему с предложением. В издание вошли обе версии фильма — как театральная, так и удлиненная режиссерская. Кроме того, диск щеголяет материалами со съемок и интервью, историями о создании моделей, костюмов и спецэффектов, и большой галереей рабочих фотографий и набросков.

Брайан *Герберт* и *Кевин Андерсон* анонсировали два коротких рассказа, которые подготовят читателей к выходу «**Охотников Дюны**». Первый рассказ, «Морское дитя», будет опубликован в майском сборнике **Elemental**, второй (без названия) — в августовском номере онлайн-журнала **Universe**.

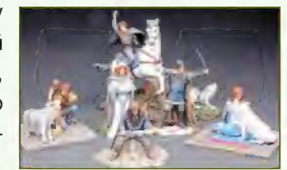
Студия ***Universal*** включила фильм Дэвида Линча «Дюна» в список первых релизов на новом носителе HD-DVD, а ***Lionsgate*** обещала выпустить первый минисериал на Blu-ray дисках. Фанатов саги ждет настоящая война форматов.

Музей научной фантастики в Сиэтле заявил, что собирается включить *Фрэнка Герберта* в свой Зал Славы НФ. Церемония состоится в июне этого года.

Семь королевств

A GAME OF THRONES

Как сообщил *Роберт Сальваторе*, ему было сделано неожиданное предложение: принять участие в межавторском сериале по «Песни льда и пламени» *Джорджа Мартина*. По словам «отца Темного эльфа», Мартин пошел на такое непростое решение, получив несколько сотен писем от поклонников саги, возмущенных медлительностью его работы. Для начала Сальваторе планирует написать трилогию, в которой приоткроет завесу тайны над происхождением Иных. Не исключено участие в проекте и других светил межавторских циклов.



Фирма ***The Testor Corporation*** готовит к выходу в 2006 году три набора миниатюр для новой тактической игры по Вестеросу. Уже в первом сете, который должен выйти весной, появятся Старки со своими лютоволками. Миниатюры будут производиться в Китае и продаваться покрашенными.

A **Game of Thrones CCG** пополнилась новым 140-карточным расширением **A Song of Twilight**. Оно стало первым из «зимних» сетов, где появятся Иные и многие другие герои, с которыми игроки до сих пор не встречались. Основной темой «Песни сумерек» стала борьба Ночного Дозора и Одичалых.

Храм джедаев

STAR WARS

Новая страница истории «Звездных войн» откроется в мае 2006 года с началом новой серии комиксов — **Legacy**. Ее действие развернется приблизительно через 150 лет после событий Оригинальной трилогии. Главный герой — последний из рода Скайуокеров, некто Кейд, бросивший джедайство и подавшийся в охотники за головами. Нас ждут абсолютно новая Империя и Орден ситхов, а сюжет стартует фактически с нуля, почти без привязки к событиям фильмов и последовавших книг. Авторами станут известные по историям о Войнах клонов *John Ostrander* и *Jan Duursema*.

Компания ***LucasArts*** анонсировала продолжение одной из самых популярных компьютерных игр прошлого года (2,5 миллиона продаж по всему миру) — **Star Wars: LEGO**. Вторая часть позволит игрокам пережить все события Оригинальной трилогии в образе персонажей известного конструктора. Игра должна появиться уже этой осенью.

Третий сезон сериала **Star Wars: Clone Wars** получил премию *Annie* (аналог «Оскара» для мультипликации) как лучший анимационный телепроект прошлого года.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

...Компания ***Activision*** сообщила о разработке игры на основе третьей части фильма «Люди X», которая выйдет одновременно с кино и раскроет детали сюжета, отсутствующие в нем. Игровыми персонажами станут Росомаха, Ночной Дьявол и Айсман... ● Новая серия комиксов **Wolverine: Origins** поведает об очередных похождениях самого знаменитого мутанта. Вернувший память Росомаха платит по старым долгам и сталкивается с демонами своего прошлого... ● 20—23 апреля в Луисвилле (Кентукки, США) пройдет **EClipse 2006** — крупнейший конвент по «***Миру Тьмы***». Участникам будут предложены многочисленные игры и мероприятия, связанные с ролевыми и карточными линейками от ***White Wolf Games***... ● В марте увидел свет пятый сборник сценариев от автора «**Вавилона-5**» *Джо М. Стражински*. Всего запланировано выпустить 15 таких книг... ● Студенты колледжа ***Digital Animation & Video Effects*** во главе с мастером по спецэффектам *Ли Стрингером* (Star Trek, Firefly, Battlestar Galactica) с благословления правообладателей работают над мини-фильмом по миру ***MechWarrior***. Ленту планируют показать на нескольких крупных фантастических конвентах, а затем выложить в интернет для свободного скачивания... ● ***Hasbro*** нашла замену ***Dreamwave***, обанкротившемуся издателю комиксов по «Трансформерам». Теперь комиксами занимается издательство ***IDW Publishing***, уже выпустившее в свет первые номера новой серии **Infiltration**...

С художником разговаривает Дмитрий Злотницкий

«МИР ВДОХНОВЛЯЕТ»

БЕСЕДА С РОМАНОМ ГУНЯВЫМ

Талантливо написанный роман может добиться признания, даже если его обложку «украшает» страшная иллюстрация, сделанная художником-любителем. А вот в игровой индустрии красота просто необходима. Наш сегодняшний собеседник — из тех, кто обеспечивает эту красоту многим отечественным игровым проектам.

«Работа должна быть любимой!»

Добрый день. Для начала — пару слов о себе и о своем деле.

Зовут Роман. Сколько себя помню, всегда рисовал фантастичные образы, выдумывал всякое — комиксы, супергерои, монстры... А потом постепенно из детских почеркушек занятие выросло в профессиональное. Хороший толчок в профессиональном плане дало владение компьютером и умение работать в программах трехмерного моделирования. Работать начинал на ТВ инженером по компьютерной графике, потом — рекламное агентство, полиграфия... и, наконец, индустрия компьютерных игр, где и остаюсь по сей день.

То есть вы занимаетесь далеко не только фантастикой...

Конечно. На самом деле мне очень нравится просто рисовать людей, передавать динамику и пластику тела, доносить чувства... И не так уж важно, в фантастическом антураже или нет. Фантастика появляется в моих работах из-за обилия идей, которые привычными вещами передать не всегда возможно... Но в основе все-таки идеи, и я хочу, чтобы они не только были моей выдумкой, но и обретали связь с миром реальным. Я рисую — и буду рисовать — в разных жанрах, хотя, безусловно, мне ближе всего фантастика, может быть, с небольшой примесью сюрреализма.

Индустрия компьютерных игр — только работа, или вы любите и поиграть?

Играю. Но только когда есть свободное время... Очень и очень часто его не хватает. В последнее время все больше играю на **PlayStation 2**, там могу выделить некоторые из последних игр: **Devil May Cry**, **Onimusha**, **Shadow of the Colossus**. На PC почему-то играю меньше, но тоже кое-что приглянулось: **Far Cry**, **Half-Life 2**, **Doom 3** и **Prince of Persia: Warrior Within**.

Одно из первых, что замечаешь после знакомства с вами — вы ведете активную сетевую жизнь. Если не ошибаюсь, часто помогаете начинающим художникам советами... Не мешает интернет творчеству?

И мешает, и помогает. С одной стороны, отвлекает: иногда нужно взять и выключить ICQ, не заходить на форум, только работать! Иногда это даже требует некоторых усилий: интернет затягивает. Но, с другой стороны, я многим ему обязан — например, огромным количеством художников (да и просто интересных людей), с которыми я иначе бы не познакомился. Многие из них стали хорошими друзьями. В интернете часто, не жалея, критикуют мои работы — это помогает развиваться дальше.

Советы?.. Даю, конечно, — если есть чем поделиться. Редко беру на себя роль учителя, хотя говорят, что у меня это не так уж плохо получается. У меня на сайте есть Арт-Форум, где собралась неплохая компания профессиональных художников. Если кому-то нужны советы, он может повесить туда свою работу, — раскритикуют в пух и прах, причем по делу!

А нашим читателям, увлекающимся рисованием, что-нибудь подскажете?

Ну как сказать? Хотите этим зарабатывать? Учитесь и работайте много! Я никогда не ставил себе цели зарабатывать искусством. Для меня это любимое занятие, а заработок — следствие. Я никогда не берусь рисовать для проекта, который мне малоинтересен. Не в деньгах счастье. Мне кажется, что работа занимает огромную часть нашей жизни, она просто должна быть любимой!

А «пробиться» легко! Можете прямо сейчас брать охапку своих рисунков и идти в ближайшее издательство. Если качество у них отличное — поверьте, для вас найдется работа!

Досье: Роман Гунявый

Наш сегодняшний гость участвовал в самых разных проектах. Один из самых громких — компьютерная игра Far Cry, в создании которой Роман участвовал с начала и до самого конца. Среди других заслуг художника — участие в игровых проектах «Периметр», «Герои Меча и Магии V», Falling Stars, Time Zero. Постоянный иллюстратор российской ККИ «Берсерк».

Работы Романа появлялись в художественных сборниках d'Artist Artbook, The Concept Art, Machineflesh Artdook, «33 сказки», Artists Birthdays Calendar. Страница художника в интернете — guro-games.com.

Найдите... много отличий.

Посмотришь на темную эльфийку — и начинаешь понимать поклонников Тьмы.

Но ведь не все так просто. Чтобы добиться этого отличного качества, наверняка нужны не только труд и талант, но и долгие годы обучения. Что помогло добиться успеха Роману?

«Донести свою идею»

Каков был ваш путь к высотам профессионального мастерства?

Рисунку я обучался в художественном училище (по специальности «дизайн») и в университете (по специальности «графика»). Посещал небольшие кружки и курсы. Очень помогли множество знакомых художников и их внимательная критика.

А вот по поводу профессионализма, признаюсь, вопрос немного озадачил: не совсем понимаю, где проходит грань между профессиональным и непрофессиональным. Если подходить к профессионализму как к какому-то техническому мастерству, то тут все прозрачно. Я до сих пор недоволен тем, что у меня получается, и буду, наверное, недоволен всегда. Развиваться можно бесконечно. Ну а если прикинуть, когда мои работы впервые появились в каком-то более-менее значимом масштабном проекте, то было это 6—7 лет назад, не больше.

Когда меня называют профессионалом, я всегда немного опасаюсь этого слова... Знаю, есть профессионалы покруче. Самого себя объективно оценить не получается.

Был ли кто-нибудь из этих «профессионалов покруче» образцом для вас? Каких современных художников вы считаете лучшими?

Если вопрос ставить именно так, то образцов не было: не хочу никому подражать. А вот поучиться действительно есть у кого. Конечно, в основном это классики: Брюллов, Репин, Врубель, Васнецов, Альма-Тадема, Вильям Бугро, Вильям Ватерхаус... Их работы в самом деле достойны восхищения. Из современных «цифровых» художников — Craig Mullins, Justin Sweet, Brom, Тимур Муцаев и многие другие...

Кстати, о «цифре». Вы ведь и сами, насколько я понимаю, постоянно используете в работе компьютер?

Начинаю чаще всего в карандаше на простом листе бумаги. Карандаш в руках я лучше чувствую, и наброски получаются живее. А вот в цвете раскрашиваю уже на компьютере с помощью графического планшета. Так удобнее... В начале работы делаю много махоньких набросков общей композиции, это потом очень помогает работе не разваливаться на отдельные составляющие. Никаких особенных секретов, пожалуй, нету... Все они, в большинстве своем, описаны в академической литературе, а некоторые просто до сих пор не удалось никому выразить словами, они остаются на уровне чувств и ощущений... Не думаю, что это удастся мне.

На вашем сайте написано, что вы не только занимаетесь концепт-артами, но еще и 3D-художник... В чем принципиальная разница между этими видами работы?

Гобрах (иллюстрация к ККИ «Берсерк»)

Работа концепт-артиста — в первую очередь, работа с новыми идеями и умение их донести. Концепт-артист придумывает! И это главное. Он должен быть хорошим художником, чтобы уметь как можно точнее донести свою идею, продумать логичный и одновременно красивый дизайн, передать пропорции и настроения.

3D-художник по сравнению с ним — во многом ремесленник. Его задача — сделать трехмерную модель как можно ближе к концепт-арту. Конечно, работа тоже творческая, но все-таки основные идеи вносит концепт-артист.

«Рисую людей, сидящих напротив».

Работы Романа Гунявого не раз появлялись на обложках и постерах «МФ».

Художник — настоящий волшебник.

Есть и технические отличия. Если концепт-артист рисует простые плоские картинки, то 3d-художник должен воплотить это в объеме. Это очень похоже на создание скульптуры, только на экране монитора.

Так как я часто выступаю в обеих ролях одновременно, это очень удобно. Не возникает лишних вопросов, а если и возникают, я знаю, у кого спрашивать.

Но ведь наверняка приходится не только придумывать новое, но и использовать реальные образы. Часто рисуете с натуры?

Постоянно — причем не важно, где. К примеру, еду в метро, автобусе или поезде — и рисую сидящих напротив. Конечно, трясет жутко, но это уже дело опыта и сноровки. А если есть возможность порисовать с натуры, не спеша, — я всегда за! Но в конкретных работах обычно не использую образцы и модели, только когда сама модель, рисованная с натуры, и есть работа.

Большинство созданных вами женских образов весьма сексуальны. Как вы относитесь к созданию рисунков с элементами эротики?

Отлично отношусь! Как к этому еще можно относиться? Главное, чтобы эротика не забивала основную идею работы, если она, конечно, сама по себе не является этой идеей. Плохо, когда полуобнаженные тела рисуют, только чтобы привлечь покупателей: кажется, будто привлекать больше нечем.

И наличие мысли, и мастерское воплощение — условия, необходимые для шедевра. Умение достойно сочетать оба этих элемента — признак настоящего мастера, пусть он и стесняется называть себя профессионалом.

«Важно настроение и чувства»

Как вы относитесь к фантастической литературе? Любите почитать? Бывает ли, что перенимаете какие-то идеи?

Люблю, конечно. Выделять что-то особенное из всего огромного количества не хочется.

А идеи витают в воздухе! Реальный мир вдохновляет меня намного больше, чем идеи, увиденные в фильмах, играх или книгах. Когда мне действительно надо

Почем сувениры?..

В интернете эта картинка пользуется широкой известностью.

что-то придумать, я отбрасываю все, чтобы не мешало...

Почти к каждой иллюстрации у вас на сайте есть замечательные подписи... А написать что-нибудь сами вы не пробовали?

Это было давно... И писал что-то... И стихи даже... Но, похоже, все останется, как сейчас. Текст — дополнение к визуальному образу, чтобы точнее донести идею работы и направить зрителя в нужное русло. Сейчас хочется смысловых работ, так что, может, подписи станут чуть больше, кто знает...

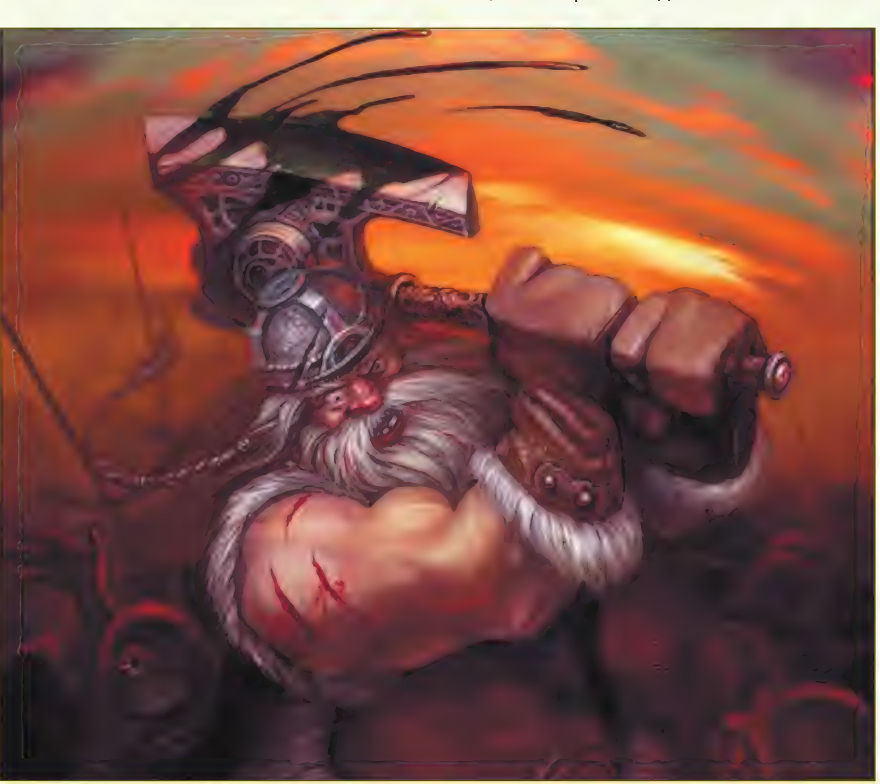
Так выглядит концепт-арт.

Часто ли приходиться придумывать новых, не существовавших раньше, монстров и чудовищ? Как вы это делаете?

Знаете, а ведь не только монстров и чудовищ, — милых и привлекательных персонажей тоже придумывать приходится. Сложно объяснить, как это делаю... Придумываю — и все! Начиная с общего образа и настроения, которое несет персонаж, и заканчивая мелкими штучками, украшения ради...

Как проходит работа над картами для «Берсерка»? Что появляется сначала — текст карты или иллюстрация? Знаете ли вы, начиная работать, что именно должно получиться в итоге?

А по-разному бывает... В любом случае, описание карты очень приблизительное, свободы более чем достаточно. Все, что нужно от описания, — дать направление, в котором создается основной образ, который вырисовывается, когда я начинаю водить карандашом по бумаге. Постепенно он превращается во что-то более осмысленное, прорисовывается набело. В самом конце додумываются мелкие детали, часто на ходу.



Берсеркер (иллюстрация к ККИ «Берсерк»)

Как вы сами относитесь к настольным, в частности, карточным играм? Пробовали ли играть в них сами?

Если и пробовал, то совсем еще малым был. Помню, что-то было... Но помню плохо. А отношусь отлично! Еще бы: целые миры, населенные сотнями персонажей с уникальными возможностями!

Барака (иллюстрация к ККИ «Берсерк»)

На Западе пара лет работы над иллюстрациями для популярной карточной или ролевой игры способны сделать художника очень известным и востребованным. Как вы оцениваете перспективы развития фэнтезийной иллюстрации в России?

У нас пока не так развиты карточные и ролевые игры, чтобы говорить о какой-то значимой популярности за счет этого. Даже о значительном заработке говорить не приходится. Я вижу больше перспектив в области компьютерных игр: рождаются проекты, растут бюджеты, выходят игры, конкурентоспособные на мировом рынке. Вот там и самому хочется развиваться ...

В галерее вашего сайта достаточно много «техногенных» иллюстраций, явно связанных с киберпанком. Считаете ли вы себя поклонником этого жанра?

Не ярым поклонником, но люблю фантазировать в данном направлении. В киберпанке идея и красота часто заключена в логичное переплетение форм. Это основное, чем он меня привлекает — ло-

Метаморф (иллюстрация к ККИ «Берсерк»)

Меч и доброе слово убедительнее, чем просто доброе слово.

гика и красота как единое целое. Ну и, конечно, это высокие технологии и простор для фантазии.

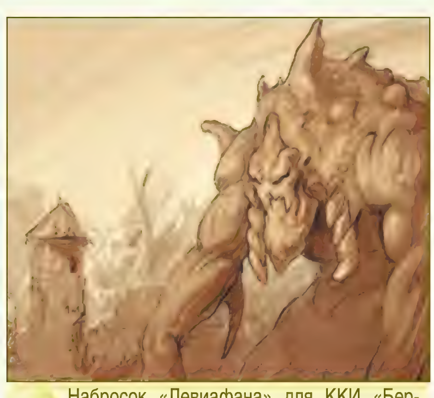
Что вы чувствуете, если в сети натыкаетесь на, скажем, «аватары», сделанные из ваших иллюстраций? Или держите в руках журнал или карту, которую иллюстрировали?

Нельзя сказать, что я испытываю какую-то особую гордость от того, что мою работу напечатали, или потому, что человек повесил мою работу на «аватар» или на рабочий стол. Но, когда я работаю для проекта, который впоследствии получает немалое признание, то, конечно, некоторое чувство причастности к «великому» появляется.

Есть ли иллюстрация, которую вы считаете лучшей своей работой?

Одна из последних моих работ — постер для игры «Герои Меча и Магии V». Я вложил в нее очень много. Быть может, на сегодня она лучшая, но мне всегда кажется, что если постараюсь, то смогу лучше.

Есть работы, где не так важна техника, — важны настроение и чувства, которые она несет. Иногда выделяешь работы все зависимости от качества прорисовки — если удается поймать в них что-то эдакое, непростое, чувственное. Вот, к примеру, мне до сих пор нравятся наброски немки и маленькой девочки, которые я когда-то сделал в поезде.



Набросок «Левиафана» для ККИ «Берсерк»

Над чем вы работаете в данный момент? Какие у вас планы на будущее?

Работаю над собственным игровым проектом — но пока воздержусь от подробностей. Кроме того, есть планы уделять больше времени творческим работам. Очень много идей... и нет времени все реализовать!

И в завершение разговора — несколько пожеланий читателям «Мира фантастики».

Фантастика... Достаточно оглянуться вокруг, чтобы понять, как этот мир фантастичен. Достаточно только посмотреть внимательно! Мир уникален. В каждой его мелочи можно найти свою неповторимую красоту, осознать, насколько он необычен, попытаться охватить всю полноту красок и форм.

Наверное, чего-то подобного и хочется пожелать. Смотреть и видеть, слушать и слышать, чувствовать...

Спасибо за беседу.

«Мир фантастики» благодарит художника за интереснейшие ответы. Желаем Роману находить время для воплощения всех своих идей, чтобы радовать поклонников своего творчества и наших постоянных читателей, которые не раз любовались работами Романа на обложках, постерах и страницах нашего журнала.

Иллюстрации предоставлены художником.

А теперь расскажите доктору, что вас беспокоит.

Кошмар акушера.

НАШ ПОСТЕР

ВОЙНА ЖИВЫХ РОБОТОВ

ВСЕЛЕННАЯ ТРАНСФОРМЕРОВ

Больше, чем кажется на первый взгляд.
Девиз сериала «Трансформеры»

Трансформеры — явление уникальное. Появившаяся в 1984 году серия игрушек для детей младшего возраста за пару десятков лет выросла в нечто большее. Сага о роботах, способных менять свою форму, повзрослела и стала безумно популярной по всему миру. Красочная вселенная трансформеров — это прежде всего история бесконечной войны двух фракций роботов, прилетевших на Землю с далекого Кибертрона.

- **НАЗВАНИЕ МИРА:** *Трансформеры*
- **ВОЗНИКНОВЕНИЕ:** *1984 год новой эры нашего мира*
- **СОЗДАТЕЛЬ:** *Компания **Hasbro, Inc.***
- **ПРОИСХОЖДЕНИЕ:** *Серия игрушек*
- **ВОПЛОЩЕНИЯ:** *Мультсериалы, комиксы, игры, книги*

TRANSFORMERS

Далекий 1984 год стал отправным пунктом во вселенной трансформеров. Именно тогда пробудился вулкан, и подземные толчки запустили бортовой компьютер на корабле пришельцев с Кибертрона. В этом же году вышли первые игрушки, первый мультсериал и первые комиксы. Но история трансформеров началась годом раньше.

В 1983 году известный американский производитель игрушек ***Hasbro*** встретился на ежегодной выставке в Нью-Йорке с коллегами из японской фирмы ***Takara***. Взвесив все «за» и «против», компании решили объединить и доработать популярные такаровские продукты «Диаклон» и «Микро Перемены» в новую серию, предназначенную для выпуска на рынке США. Серия называлась просто — **трансформеры**. Для новых игрушек была разработана сюжетная линия и расписаны характеры всех персонажей, которые нашли свое отражение в вышедших в том же году мультсериале «Трансформеры» и комиксах от ***Marvel***.

Впоследствии вселенная трансформеров обзавелась множеством продолжений — как новыми игрушками, так и комиксами, и сериалами. Одни были прямыми продолжениями оригинальной са-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

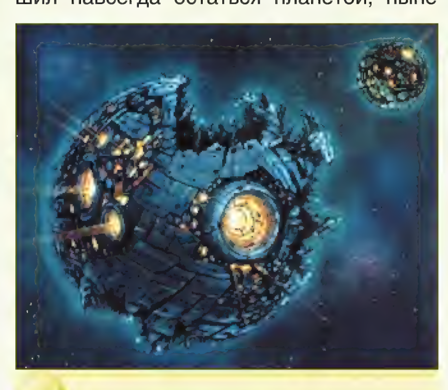
ной реальности. В этой статье мы расскажем о самой первой, оригинальной вселенной, которую поклонники называют *G1*, или *Первым поколением* (Generation 1). Другие «поколения» кратко описаны в одноименной врезке.

С Кибертрона на Землю

Трансформеры — разумные роботы со способностью «трансформироваться», то есть менять свое тело из одного режима в другой. Большинство трансформеров в основном режиме похожи на людей — две руки, две ноги, одна голова. А вот альтернативный режим бывает совершенно невероятный — от банальных машин и самолетов до экзотических видеокамер и зверей.

Юникрон, абсолютное зло.

Интересен вопрос о происхождении «расы» трансформеров. Существуют две различные версии об истоках трансформеров и их родной планеты Кибертрона. Первая, рассказанная в комиксах, гласит: на заре времен некая Единая сущность создала двух роботов, способных превращаться в целые планеты — Юникрон олицетворял зло, Праймус — добро. Между ними произошла великая битва, из которой Праймус вышел безоговорочным победителем. Немного поразмыслив, он решил навсегда остаться планетой, ныне



Кибертрон.

Праймус создал на своей поверхности новую форму жизни — отдал ей частичку себя и назвал трансформерами.

Вторая версия отражена в мультсериале. 12 миллионов лет назад Кибертрон был фабрикой под управлением Квинтессонов. На фабрике изготавливались роботы для производственных и военных нужд. Спустя миллион лет они эволюционировали и восстали против Квинтессонов, изгнав их с планеты. Впоследствии это восстание нарекли Первой Кибертронской войной.

Но мир не наступил, поскольку военные роботы решили покорить всю планету, а с ней и мирных роботов. Военные роботы назвали себя *десептиконами*, а мирные — *автоботами*. Благодаря новой разработке, позволившей роботам трансформироваться в другие формы, автоботы победили десептиконов во Второй Кибертронской войне, и настал Золотой век Кибертрона.

Гербы автоботов и десептиконов.

Десептиконы учли свои ошибки и тайно создали нового уникального трансформера, своего лидера — Мегатрона. Мегатрон удачно провел ряд наступательных операций, уничтожил старого лидера автоботов и положил начало Третьей Кибертронской войне. Новым предводителем автоботов стал Оптимус Прайм.

Гражданская война длилась миллионы лет. Запасы энергии на Кибертроне начали иссякать. Для поисков новых ресурсов был создан огромный исследовательский корабль автоботов «Ковчег», который отправился в космос с Оптиму-

ные десептиконы выждали момент и взяли автоботов на абордаж со своей «Немезиды». Полуразрушенный «Ковчег» с автоботами и десептиконами на борту рухнул на Землю, в жерло уснувшего вулкана. Столкновение было настолько сильным, что все находившиеся на корабле были полностью деактивированы.

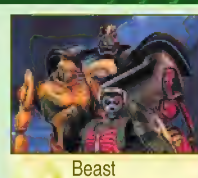
«Ковчег» против «Немезиды».

В 1984 году вулкан пробудился, и его вибрации запустили бортовой компьютер «Ковчега», который отремонтировал роботов и приспособил их альтернативные режимы к земным условиям. Великая гражданская война трансформеров разгорелась с новой силой, теперь уже на Земле.

Неизвестная планета стала новым домом для многих автоботов. Они подружились с людьми и завели себе надежных союзников. Первыми знакомыми автоботов стала семья Витвики — молодой Спайк и его отец по кличке Спаркплаг. Сын Спайка Дэниел сыграл немаловажную роль в событиях 2005 года. Тогда про-

Другие поколения

Помимо классического, Первого поколения трансформеров, выходили и другие интерпретации этой вселенной. *Второе поколение* представляло собой новую линию игрушек с редизайном старых персонажей. За американскими «поколениями» появились японские продолжения. Выбросив последний, четвертый сезон первого поколения, японцы продолжили G1 сериалом *Headmasters*, за которым последовали *Masterforce* и *Victory*.



Beast Machines.

После японцев эстафету подхватили канадцы, которые выпустили первый сериал по трансформерам с трехмерной графикой. Сериал *Beast Wars* рассказывал историю о конфликте максималов и предаконов, заброшенных на доисторическую Землю. Вскоре последовало продолжение — *Beast Machines* и японские анимешные *Beast Wars II*.

После истории о максималах и предаконах японцы попробовали переосмыслить первое поколение в новом ракурсе. В сериале *Armada* появилась третья, нейтральная фракция — миниконы, которые могли объединяться с трансформером и увеличивать его силу. Последний сериал, *Cybertron*, в США еще не показан целиком.

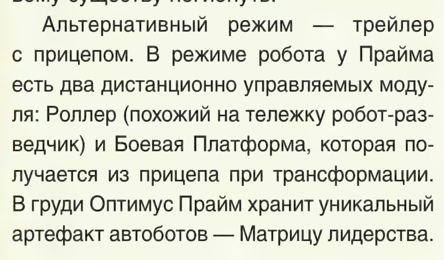
тов, в результате которой новым лидером автоботов стал Родимус Прайм, Мегатрон превратился в Гальватрона, а трансформеры встретились лицом к лицу со своими старыми врагами — ужасным Юникроном и коварными Квинтессонами.

Автоботы

По сути, вся история вселенной трансформеров — это вечная война добрых автоботов и злых десептиконов. В любой войне всегда есть свои лидеры, генералы, герои и настоящие легенды. Расскажем вкратце о самых примечательных трансформерах. И начнем, пожалуй, с автоботов.

Оптимус Прайм (Optimus Prime)

Самый известный лидер автоботов Оптимус Прайм навсегда останется величайшим героем трансформеров. Он блестящий ученый, механик и, прежде всего, воин и стратег. У Оптимуса Прайма лишь одна слабость — он не может позволить живому существу погибнуть.



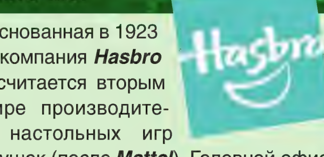
Альтернативный режим — трейлер с прицепом. В режиме робота у Прайма есть два дистанционно управляемых модуля: Роллер (похожий на тележку робот-разведчик) и Боевая Платформа, которая получается из прицепа при трансформации. В груди Оптимус Прайм хранит уникальный артефакт автоботов — Матрицу лидерства.

Родимус Прайм (Rodimus Prime)

Родимус Прайм — это новая, претерпевшая изменения версия трансформера Хот Рода. Хот Род был простым солдатом под началом у Оптимуса, пылким юношей, мечтавшим о подвигах и великих битвах. И вот мечта сбылась — в сражении унаследовал Матрицу лидерства, изменился и стал новым лидером автоботов.

Хот Род превращался в спортивную машину с окраской из языков пламени по бортам. Переродившись в Родимуса Прайма, он получил новый альтернативный режим — модернизированный грузовик с той же «пламенной» окраской.

Hasbro Inc.



Основанная в 1923 году компания ***Hasbro Inc.*** считается вторым в мире производителем настольных игр и игрушек (после ***Mattel***). Головной офис этого американского гиганта игровой индустрии располагается в Потакете, штат Род-Айленд. Hasbro владеет разветвленной сетью филиалов, в которую входят фирмы Avalon Hill, Wizards of the Coast, Milton Bradley и другие. Помимо этого, за Hasbro закреплены исключительные права на производство продукции по внушительному списку брэндов, в который входят G.I. Joe, «Звездные войны», «Трансформеры», Dungeons & Dragons, «Монополия» и т. п.

Уилджек (Wheeljack)

Безумный ученый и блестящий гонщик, Уилджек часто участвовал в разработке оружия автоботов. По одной из версий, именно он создал отряд диноботов, могущественных воинов-автоботов, а также участвовал в разработке аэроботов и протектоботов. Альтернативный режим — гоночная машина Лансиа Стратос образца 1975 года белого цвета.

Бамблби (Bumblebee)

Бамблби — младший брат автоботов. Маленький, юркий Бамблби блестяще справляется с ролью шпиона и разведчика. Хоть его размер и дает ему определенные преимущества, Бамблби постоянно переживает, что автоботы относятся к нему именно как к младшему брату, но не равному. Именно поэтому он частенько идет на неоправданный риск. Бамблби — один из лучших друзей Спайка Витвики и его семьи. Альтернативный режим — желтый Фольксваген «Жук».

Десептиконы

Если автоботы олицетворяют героизм и благородство, то десептиконы — коварство и жестокость.

Мегатрон (Megatron)

Величайший, а главное — бессменный лидер десептиконов. Мегатрон — уникальная личность. Это настоящий злой который знает все достоинства и недостатки своих подчиненных и умело их использует. В 2005 году Мегатрон был сильно поврежден в схватке с Оптимусом. Его близкий соратник Старскрим предал его, выбросил в космос и обрек на верную гибель. Юникрон подобрал дрейфующего Мегатрона и после краткой беседы превратил его в Гальватрона.

Гальватрон.

Альтернативный режим — пистолет «Вальтер Р38», причем в процессе трансформации Мегатрон уменьшается в размерах, его может использовать любой другой трансформер или даже человек. Альтернативный режим Гальватрона — автономная плазменная пушка.

Старскрим (Starscream)

«Вечный предатель» и близкий соратник Мегатрона, пожалуй, уступающий в своей жажде власти только своему лидеру. Если Мегатрон уже глава всех десептиконов, то Старскрим всего лишь командует их воздушными войсками. Он азартен и готов пойти на любой риск, лишь бы сместить Мегатрона. Увы, Старскриму не очень-то везет — каждая его попытка заканчивается неудачей. К счастью для него, начальство ценит его способности и не собирается уничтожать блестящего воина раньше времени. Альтернативный режим — истребитель F-15 Eagle красно-белого цвета.

Один из приближенных Мегатрона. Отличный и верный боец, специалист по связи и всему, что связано со звуком. В груди Саундвейв носит роботов-кассетников, трансформирующихся в аудиокассеты. Это превосходные шпионы и диверсанты. Самые известные среди них — забияки Рамбл и Френзи, пантера Рэведж, летучая мышь Рэтбет и птички Лазербик и Баззсоу. Альтернативный режим Саундвейва — кассетный магнитофон.

Шоквейв (Shockwave)

Хладнокровный, решительный и абсолютно бездушный трансформер. Шоквейв мыслит исключительно логически, к каждой проблеме подходит с точки зрения задачи, которую нужно решить. Этот десептикон обладает отличной боевой мощью и неплохими лидерскими качествами, благодаря чему Мегатрон оставил его своим заместителем на Кибертроне во время событий на Земле.

Альтернативный режим — лазерное ружье. Шоквейв не попал на Землю вместе с другими десептиконами из команды Мегатрона, поэтому по размерам он не приспособлен к земным условиям — высота ружья аж 10 метров.

Необычные машины

Большинство трансформеров имеют по одному альтернативному режиму, они приблизительно одного размера и выполняют разные функции. Но среди огромной массы автоботов и десептиконов есть свои исключения.

Гештальты

Термином «гештальт» (от нем. «gestalt» — форма, личность) принято называть цельную личность, состоящую из множества других «субличностей». У трансформеров так называется технология, с помощью которых создаются комбинированные роботы, а также эти роботы. Гештальт — это трансформер, скомпонованный из меньших по размеру полноценных трансформеров.

Самый известный гештальт — жестокий, но немного неуклюжий Девастейтор, роботов, чей альтернативный режим — строительная техника от экскаватора до бульдозера. Девастейтор стал самым первым успешно созданным гештальтом, и именно он позволил десептиконам добиться перевеса в силе.

Вскоре эта технология появилась и у автоботов. В сериале известны три гештальт-команды автоботов — аэроботы, протектоботы и техноботы. Аэроботы, превращаясь в самолеты, формируют бесстрашного Супериона. Протектоботы трансформируются в машины аварийных служб — от скорой помощи до пожарной — и объединяются в Дефенсора, верного защитника людей. Альтернативная форма техноботов сильно разнится — от бурильной установки до мотоцикла — но, тем не менее, вместе они формируют Компьютрона.

Гештальт Девастейтор.

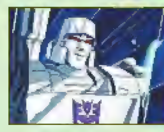
Десептиконы-гештальты — это Девастейтор, Менейзор, Брутикус, Абоминус и Предакинг. Стантиконы (автомобили) формируют Менейзора, комбатиконы (старая боевая техника) — Брутикуса, терроркомы (монстры) — Абоминуса, а предаконы (робо-животные), соответственно, Предакинга. Почти все десептиконские гештальты были в состоянии выполнять лишь одну задачу — бездумно разрушать.

Автобот Дефенсор.

Некоторые трансформеры превращаются вовсе не в самолеты и поезда, а в подобие земных форм жизни. *Диноботы* — отряд автоботов внушительного размера с приличной огневой мощью и силой. Каждый

Диноботы

Хронология мультсериалов



- *Transformers [G1]* (1984) — оригинальный фильм и сериал, 98 эпизодов
- *Headmasters* (1987) — альтернативное японское продолжение G1, 35 эпизодов
- *Masterforce* (1988) — продолжение, 42 эпизода
- *Victory* (1989) — продолжение, 32 эпизода
- *Zone* (1990) — продолжение, 1 эпизод
- *Beast Wars* (1996) — вольное развитие темы, 52 эпизода
- *Beast Machines* (1999) — продолжение, 26 эпизодов
- *Beast Wars II* (1998) — вольное японское развитие темы, 43 эпизода и фильм
- *Beast Wars Neo* (1999) — продолжение, 35 эпизодов
- *Robots in Disguise [Car Robots]* (2000) — вольный альтернативный пересказ G1, 39 эпизодов
- *Armada [Micron Legend]* (2003) — вольный альтернативный пересказ G1, 52 эпизода
- *Energon [Super Link]* (2004) — продолжение, 51 эпизод
- *Cybertron [Galaxy Force]* (2005) — вольный альтернативный пересказ G1, 52 эпизода

Инсектиконы.

из диноботов — Слэг, Сладж, Снарл, Свуп и их бессменный лидер Гримлок — примечательная личность, которая не особо блещет интеллектом и общается на уровне «моя твоя ударит». Диноботы трансформируют в динозавров — птеродактиля, трицератопса, стегозавра и других ящеров.

Инсектиконы — группа из трех десептиконов-насекомых. Альтернативный режим насекомого позволяет этим беспринципным созданиям высасывать энергию напрямую из растений. Инсектиконы — Бомбшелл, Кикбэк и Шрапнел — прибыли на Землю на «Немезиде» Мегатрона. В 2005 году они были сильно повреждены в битве и предательски выброшены в космос. Юникрон превратил инсектиконов в своих новых воинов, даровав им новое тело и личность.

Города-трансформеры

Метроплекс и Триптикон.

В мире трансформеров размер имеет значение. Особенно если ты способен превращаться в целый город. Таких роботов всего двое, и они — злейшие враги. Метроплекс защищает интересы автоботов, а Триптикон воюет за десептиконов.

Метроплекс появился из руин разрушенного города автоботов в 2005 году. Этот трансформер поразительных размеров проводит большую часть времени в режиме города, однако при необходимости способен принимать два других облика — передвижной боевой станции и робота колоссальных размеров. Левая башня Метроплекса трансформируется в танк Слэммер, центральная башня и шесть пушек — в маленького робота Сиксгана, а внутри Метроплекса спрятана спортивная машина — Скэмпер.

Триптикон был создан конструктиконами из частей обычного города. Это беспощадная и ужасная машина смерти, готовая уничтожить все на своем пути. Сразу после рождения Триптикон разрушил «Ковчег» автоботов. Как и Метроплекс, Триптикон имеет три режима — военная база, передвижная станция и тираннозавр огромных размеров. Его деятельность обслуживают два автономных дроида — Фулл-Тилт и Брунт.

Трехрежимники

У обычного трансформера есть два режима — робота и один альтернативный. Но и здесь есть свои исключения. Трансформеры с двумя альтернативными режимами называются *трехрежимниками*.

У каждой стороны по три трехрежимника. У десептиконов это воинственный Блицвинг, способный трансформироваться в танк и истребитель МиГ-25, и его соратник Астротрейн. Главная функция Астротрейна — боевой транспорт, и он успешно с ней справляется в режимах поезда и космического челнока. После битвы при городе автоботов к ним присоединился Октан, трансформер для перевозки топлива с режимами бензовоза и самолета-танкера.

Автоботские трехрежимники появились после 2005 года — отважный Спрингер (вертолет и машина), Сэндсторм (вертолет и песчаный багги) и Броудсайд (самолет и авианосец).

Астротрейн и Блицвинг.

Русская адаптация

В Россию трансформеры пришли в начале девяностых, когда 6 канал Санкт-Петербурга начал трансляцию *Masterforce*. Сразу же возник вопрос — как адаптировать имена персонажей для русского зрителя. Переводчиками был выбран следующий вариант: имена «на высоком наречии» вроде Оптимуса Прайма и Мегатрона оставили без изменений, а для всех остальных был придуман русский эквивалент.

Так, Старскрим стал *Скандалистом*, Шоквейв — *Взрывалой*, Бамблби — *Шершнем*. Были и казусы — например, Саундвейв стал *Барханом* (видимо, переводчики расслышали здесь Сэндвейв — «Песчаная волна»), а персонаж Хотспот — вообще *Компотом*.

Автор придерживается позиции, что в данном случае лучшая адаптация имени — транслитерация. Поэтому имена произносятся именно так, как они звучат в оригинале.

К слову, в России, кроме G1, показывали сериалы *Masterforce*, *Headmasters*, *Victory*, *Beast Wars* (частично), *Robots in Disguise*.

●●●

Развитие вселенной трансформеров продолжается и по сей день. Посильный вклад в расширение саги вносят японские аниматоры, которые в прошедшем году закончили сериал под названием «Трансформеры: Сила Галактики» (в США — «Трансформеры: Кибертрон»).

При этом сама Hasbro не перестает подогревать интерес ко вселенной. Она выпускает новое переиздание классической G1 в серии игрушек под названием Transformers Universe, превосходных по качеству игрушек-трансформеров на основе существующих прототипов машин в серии Transformers Alternators и, конечно же, игрушек по сериалу «Кибертрон». Но главное событие во вселенной трансформеров нас ждет в 2007 году, когда продюсер Стивен Спилберг и режиссер Майкл Бэй выпустят полнометражный игровой фильм с простым, но таким близким сердцу названием «Трансформеры».

Трансформеры — многогранная вселенная с огромным количеством персонажей и альтернативных историй. Каждая история — полноправная сага, каждый персонаж — полноценная личность. Простая серия игрушек превзошла все ожидания и вылилась в целый мир, ставший близким миллионам по всему свету. Ведь трансформеры — это гораздо больше, чем кажется на первый взгляд.

ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ

Наверное, самый популярный фантастический сериал в мире, отличающийся высокой научностью и мудрым гуманизмом. Пять телесериалов, десять полнометражных фильмов, множество игр и книг рассказывают историю нескольких поколений человечества, вышедшего в космос и встретившего другие разумные расы.

ОБИТАТЕЛИ ВСЕЛЕННОЙ

РАСЫ «ЗВЕЗДНОГО ПУТИ»

Надо сделать, что капитан Кирк, или мистер Спок, или Люк Скайуокер, или каждый из таких парней сделал бы на его месте, встретив новый и враждебный разум с другого конца Галактики. Они бы использовали любую возможность увеличить свои знания о нем.

Дин Кунц, «Зимняя луна»

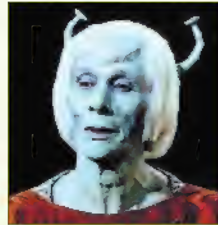
Отправляясь туда, где не ступала нога человека, имейте в виду, что в точке вашего назначения вполне могла ступать, причем неоднократно, чья-нибудь еще конечность. Сегодня мы расскажем о том, какие разумные расы могут подстерегать вас на поворотах и перекрестках Звездного пути.

Объединенная Федерация Планет

В середине 22 века земляне оказались единственной силой, способной примирить и объединить разбросанные на большой территории и расходящиеся во взглядах расы квадранта Альфа Млечного пути. Раскинувшаяся на сотни световых лет Федерация стала воплощением мечты человечества о мире, сотрудничестве и взаимном уважении. В ее состав вошли сотни рас, десятки разумных видов заключили мирные договоры и соглашения о сотрудничестве. Федерация — объединение независимых рас и планет для совместной торговли, исследований, научного и культурного развития, дипломатических изысканий и защиты.

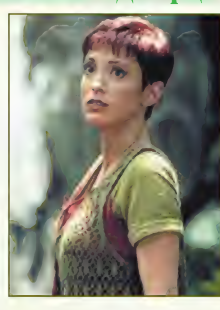
Андорианцы

Уроженцы планеты Андория (самоназвание — Фезоан). Единственная раса Федерации, которая сочетает черты как млекопитающих, так и насекомых. Глаза андорианцев видят лишь черно-белое изображение. Эту цветовую слепоту компенсируют два усика на макушке,



видимого и инфракрасного диапазонов. Андорианцы отличаются бережливым отношением к природе и избежали экологического опустошения, перенесенного многими другими культурами.

Баджорцы



Эта некогда процветавшая раса в настоящее время сильно технически отстает. Баджор был захвачен Кардассией в 2329 году и оставался колонией вплоть до победы баджорского сопротивления в 2369. Федерация оказала помощь в восстановлении истерзанного мира. Баджор известен своей орбитальной станцией Deep Space 9, переданной под юрисдикцию Федерации, а также выходящим неподалеку жерлом черной дыры.

Бетазоиды

Главное отличие бетазоидов от землян — то, что они происходят с планеты Бетазед. В остальном разница минимальна: два вида даже могут скрещиваться и производить на свет здоровое потомство безо всяких генетических ухищрений. Бетазоиды — раса мирных философов, которые скорее будут наблюдать, чем действовать, а за оружие не возьмутся даже в целях обороны. Почти все бетазоиды — телепаты от рождения, поэтому используют речь только для общения с другими расами.

Вулканцы

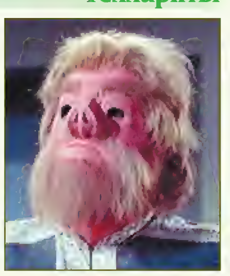
Гуманоидная раса, внешне сходная с землянами. Родной мир Вулкан (самоназвание — Т'Хаси) находится в 12 световых годах от Земли и отличается суровыми природными условиями. Повышенная гравитация и тектоническая активность, а также недостаток водных ресурсов сформировали из вулканцев выносливую расу, во многом превосходящую иных обитателей Галактики. Планета бедна железом, но богата медью. Поэтому кровообращение вулканцев основано на меди, а кровь зеленого цвета.

Философия вулканцев основана на логическом мышлении и подавлении эмоций. Ранние исследователи даже считали их лишенными чувств. Для подавления эмоций вулканцы применяют технику Колинар, которая представляет собой суровую тренировочную программу. Основной принцип вулканской философии — «Бесконечное разнообразие в бесконечных комбинациях». Вулканцы отличаются сдержанностью и миролюбием. Основополагающую роль в формировании современной культуры вулканцев сыграл древний деятель Сурак. Именно он создал Колинар, а также добился мира на родной планете.

Дельтане

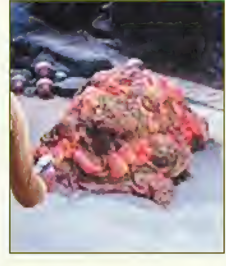
Гуманоиды с планеты Дельта IV считаются одной из самых сексуальных рас в Галактике. Дельтане обладают некоторыми телепатическими способностями, например, умеют снимать боль. Это раса созидателей, педагогов, ученых и инженеров.

Теллариты



Если предками землян были обезьяны, то жители планеты Теллус произошли от существ, похожих на наших свиней. У телларитов схожее с людьми строение, но больше волос на теле и более красная кожа из-за высокого кровяного давления. Теллариты обладают острым слухом и ночным зрением. Эти азартные спорщики готовы вести словесную битву до последнего. Это делает телларитов неплохими дипломатами в тех случаях, когда надо приводить весомые и убедительные аргументы. Кроме того, теллариты — отличные инженеры, ученые и фермеры.

Хорта



Разумные существа с силиконовой основой. Питаются металлами, для переработки которой выделяют сильную кислоту, причем могут «на вкус» определить состав съеденного металла.

Квадрант Дельта

Путешествуя по квадранту Дельта, можно найти множество разумных рас, но куда больше вероятность, что найдут вас. Кто? Разумеется, кибернетические странники с коллективным разумом.

«Звездный путь» в «МФ»

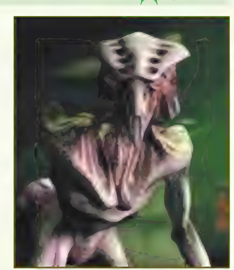
- Вселенная «Звездного пути» — 2005, №7(23)
- Технологии «Звездного пути» — 2005, №9(26)
- Конвенция треккеров RusCon-2005 — 2005, №10(27)

Борги

Эти коренные гуманоиды квадранта Дельта изначально были органическими существами, но их путь развития привел ко всеобщей кибернизации. Объединенные подпространственной связью и лишенные личной воли, борги представляют собой коллективный разум. Есть рядовые борги-рабочие, борги-войны, борги-техники — и есть королева, направляющая действия всех остальных боргов. Разумеется, уничтожение королевы выводит из строя весь коллектив боргов. В некотором роде все борги бессмертны: если один из них умирает, его память будет сохранена Коллективом.

Подобная структура общества позволяет сообществу боргов быстро и скоординировано отвечать на все внешние угрозы. К недостаткам можно отнести то, что с переходом боргов к кибернетической стадии развития они утратили способность к изучению внешнего мира. Новые знания и технологии Коллектив получает, ассимилируя другие разумные расы. Борги считают личные действия и мысли проявлением неполноценности и слабости. Они путешествуют через вселенную в звездолетах — кубах или сферах, — отыскивая новые цивилизации, чтобы присоединить их к Коллективу.

Вид 8472

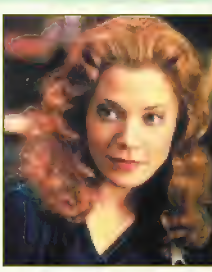


Один из самых необычных органических видов, когда-либо встреченных Федерацией. Представители вида 8472 прибыли оттуда, где нет ни звезд, ни планет, только космическое вещество. Они имеют приблизительно гуманоидное строение: голова, торс, конечности, рот. Однако общаются особи 8472 только телепатически. Им не нужны ни металл, ни прочие вещества, — только биомасса. Поэтому особи 8472 превращают в первичную биомассу все, что встречаются на своем пути.

К несчастью для боргов, вид 8472 имеет эффективную и устойчивую к раздражителю биологическую систему: любая форма биологического или технологичес-

ленно отвергнута и уничтожена. Попытавшись захватить территорию вида 8472, киберскитальцы получили серьезный отпор.

Окампа



Окампа живут недолго — 8—10 лет. Они достигают зрелости через месяц после рождения, однако женщины этой расы способны к деторождению только один раз в жизни, в возрасте 5—6 лет. Несмотря на внешнее сходство с людьми, окампа — очень далекий от нас вид, достаточно сказать, что они сумчатые. К исходу седьмого года жизни окампа почти мгновенно старятся и умирают, хотя отдельным представителям удается дожить до 14—15 лет. Окампа владеют рядом экстрасенсорных способностей, в частности, телепатией.

Доминион

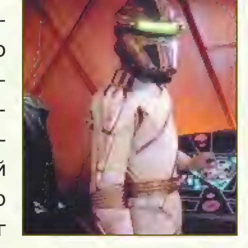
Доминион зародился в квадранте Гамма благодаря расе Основателей. Чтобы защитить себя от агрессии, они генетически изменили некоторые расы, обострив у них нужные качества и введя безграничную преданность создателям. Довольно скоро цели Доминиона превратились в захватнические. В течение сотен лет Основатели захватывали — силой и угрозами — сопредельные миры, пока не стали главной силой квадранта. Открытие портала между квадрантами Альфа и Гамма было воспринято лидерами Доминиона как посягательство на их территорию. Основатели начали войну против квадранта Альфа. Однако правительства последнего объединились и вытеснили захватчиков в родной квадрант космоса.

Основатели

Метаморфы, способные изменять не только форму своего тела, но и его объем, принимая облик любого биологического вида и даже предмета. Основателям требуется каждые шестнадцать часов принимать жидкую форму, в противном случае их может ожидать болезненное разрушение бимолекулярной структуры и последующая смерть. Более опытные Основатели способны поддерживать твердое состояние дольше. Основатели живут по несколько сотен лет, и это, вероятно, не предел.

Бринны

Представители этой таинственной расы упакованы в металлические доспехи,



морозную температуру их родного мира. О физиологии бриннов известно мало, их четырехдольный мозг, похожий по строению на мозг ференги, не подвержен телепатическому воздействию. Несмотря на то, что дышат они стандартной кислородо-азотистой атмосферой, в организме бриннов отсутствует кровеносная система. Бринны — технологически высокоразвитая цивилизация. Они присоединились к Доминиону, чтобы захватить большую часть квадранта Альфа, включая Землю и Федерацию.

Ворты

Никто не знает, кем были и где жили предки ворты до того, как на них обратили внимание Основатели. Сейчас ворты — полностью искусственный биологический вид, плод генетического эксперимента. Они сохранили разделение на два пола, однако способны размножаться только клонированием. У вортов прекрасные дипломатические способности, именно они вели переговоры с Федерацией от имени Доминиона.

Джим-хадар

Потомки древней гуманоидной расы, подвергшейся множественным генетическим вмешательствам Основателей. В сознание джим-хадар вложены безграничная преданность и слепое повиновение основателям. Раса целиком состоит из представителей мужского пола, размножается клонированием. Клоны достигают зрелости на третьем дне жизни, когда им имплантируют ряд кибернетических устройств. Естественная смерть наступает примерно в 20 земных лет. Помимо потрясающей физической выносливости и невероятной воли к победе, джим-хадар отличает еще ряд уникальных боевых качеств.

Звездные империи

Три воинственные расы — кардиссианцы, клингоны и ромулане — создали национальные звездные империи.

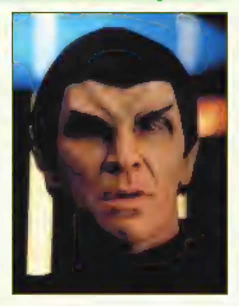
Раса с планеты Кронос, агрессивная по своей природе. Клингоны превосходно развиты физически, их средний рост — около двух метров. Строение тел похоже на человеческое, однако многие жизненно важные органы либо удвоены, либо развиты сильнее. У клингонов три легких, две печени и четыре почки, сердце состоит из 5 камер, а желудок в 2 раза больше человеческого.

Клингоны в Звездном флоте.

Честь и традиции играют важную роль в жизни любого клингона. Если клингон чувствует, что он обесчещен и не может отомстить своему врагу, то предпочтет покончить с собой, чтобы не жить с таким позором. Вежливость и доброту клингоны считают проявлением безволия, никогда не сдаются и не блефуют.

Клингонский язык очень прост. Как говорят лингвисты, он состоит из глагола, существительного и чего-то еще. Это самое что-то еще — любая часть речи, указывающая на время, место, эмоции. Широко используются суффиксы, с помощью которых образуются сложные слова. Слова резкие и отрывистые, с преобладанием шипящих и рычащих слогов — под стать агрессивному характеру клингонов.

Ромулане

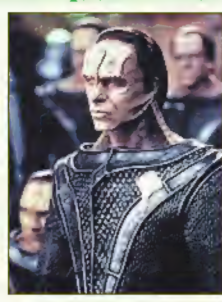


Раса, имеющая с вулканцами общих предков и схожее строение организма. Единственное внешнее различие — V-образный костный нарост на лбу у ромулан. У империи две столицы — планеты-близнецы Ромул и Рем. Население Ромула составляют покинувшие родной мир во времена Сурака вулканцы, проповедовавшие войны и насилие.

Ромуланская Империя несколько уступает Федерации и клингонам в технологическом развитии. Встретив неожиданное сопротивление в лице Федерации, ромулане были вынуждены вернуться в границы домашней системы. Они не раз пытались хитростью или силой проти-

востоять Федерации Планет, но их попытки не увенчались успехом, а со временем и вовсе сошли на нет.

Кардассианцы



Гуманоиды с Кардассии Прайм, в равной степени отличающиеся интеллектом и жестокостью. Потомки рептилий, они предпочитают более темную, жаркую и влажную окружающую среду, чем люди. Кардассианцы славятся зрительной памятью и редкой способностью сопротивляться вулканскому контакту разумов. Когда-то были миролюбивым и духовным народом, но опустошение родной планеты и сложность выживания подтолкнула их к захватническим военным действиям. Многие процветающие планеты были захвачены Кардассианской Империей. Объединившись с Доминионом, Кардассия надеялась стать величайшей силой в квадранте, но только понесла величайшее поражение.

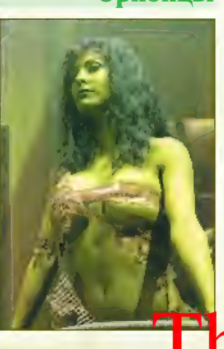
Свободные миры

И все-таки космос слишком велик, чтобы им могла править только одна цивилизация. На границах крупнейших межпланетных государств достаточно пространства для вольных пиратов или независимых территорий. Например, Нейтральная зона органиан между Федерацией и Империей клингонов.

Органиане

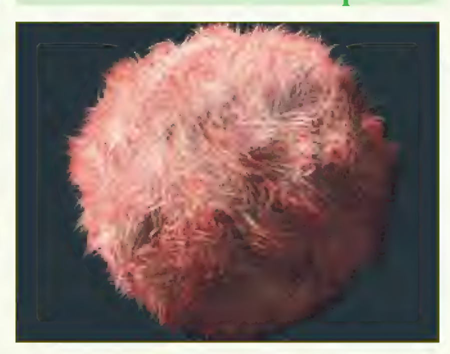
Большую часть времени эти высокоразвитые существа проводят в виде чистой энергии, хотя могут принимать другие формы. Когда война Федерации и клингонов пришла на Органию, ее обитатели заставили оружие исчезнуть у обеих сторон, вынудив их пойти на переговоры. В итоге и была установлена Нейтральная зона.

Орионцы



Гуманоидная раса, весьма схожая по строению с людьми, за исключением цвета кожи: у женщин — зеленая, у мужчин — оранжевая. Их общество основано на пиратстве и контрабанде. Орионцы-мужчины слывут одними из самых жестоких существ. Они торгуют чем угодно, в том числе своими женщинами, которые по праву считаются самыми привлекательными в Галактике.

Трибблы



Небольшие шарообразные млекопитающие, покрытые мехом. Размножаются с пугающей скоростью, особенно если хватает корма. Мурлыкают, если довольны, и визжат, когда злы. Не любят клингонов.

Триллы

Раса симбионтов. Сами триллы — небольшие по размеру существа, похожие на улитку. Они проникают в тело-носитель и обосновываются там. Носители издавна обитают на родной планете триллов и очень похожи на людей. Они тоже разумны и находятся на довольно высоком техническом уровне, в основном благодаря триллам. Носитель, получив симбиота-трилла, не теряет свою личность. Происходит полное слияние разумов: трилл преумножает знания носителя, но не затмевает его. Носителей триллов можно отличить по характерным пятнам на лице.

Ференги

Главная особенность ференги — четырехдольный мозг, сложное строение которого не позволяет телепатам вроде бетазоидов читать их мысли. Государство ференги — отлаженная капиталистическая система, которой руководит Великий Нагус — контролер за всеми бизнес-затеями и торговыми сделками. Женщины-ференги обладают куда меньшими правами, чем мужчины. Ференги считаются нейтральной расой, которая никогда не вступала в союзы с другими силами. Обладают дурной известностью из-за уклончивости и изворотливости.

Эль-ауриане

Биологически эти гуманоиды почти не отличаются от людей, однако обладают сильными, хоть и ограниченными эмпатическими способностями. Эль-ауриане способны чувствовать космос, потоки или линии времени, отличать нормальное течение времени от темпоральных аномалий, и потоки времени с альтернативным развитием событий. Известно, что перед ними были бессильны даже почти всемогущие Q. После уничтожения родного мира боргами выжившие эль-ауриане распространились по галактике.

Q (Кью)

Живущие сразу в нескольких измерениях существа с неограниченными способностями. Находятся на самом высоком из известных уровней развития. Q могут принимать любую форму, а иногда — даже манипулировать пространством-временем. Считается, что Q умеют излучать энергию и управлять ею. Способности Q — результат многих тысячелетий направленного развития.

Q живут вечно, но могут прервать существование, превратившись в смертную форму жизни и отказавшись от своей. Форма правления Q весьма специфична, ее цель — наводить порядок и присматривать за теми Q, которые могут принести неприятности. Q не наносят прямого вреда другим формам жизни, хотя они могут сделать это неумышленно. Причиной может быть и довольно странное чувство юмора, и громадное самомнение, и чувство превосходства.

● ● ●

Более полный перечень разумных рас «Звездного пути» с трудом поместился бы даже в самый толстый талмуд. А уж подробное описание их заняло бы еще не один десяток. Но даже этих данных вполне должно хватить для установления дружеского контакта с инопланетянами — как на их территории, так и на Земле.

Михаил Попов

ЛЕСНОЙ ДОЗОР
ДРУИДЫ

Сохраняй у себя в сердце зеленое дерево, и возможно, когда-нибудь в нем заведется певчая птица.
Китайская поговорка

Они спасают природу от разрушительного влияния людей, хотя и сами чаще всего принадлежат к человеческому роду. Обитатели лесов, справляющие древние обряды в кругах из огромных камней. Умелые волшебники, повелевающие стихией жизни... Им повинуются даже самые свирепые звери, а разумные отваживаются нарушить границы вековых лесов лишь затем, чтобы попросить их хозяев о помощи. Они стоят на пути технического прогресса, но эта борьба уже заранее проиграна – им суждено исчезнуть из нашего мира вместе с последним отблеском волшебного огня, мерцающего в сумраке заповедных рощ.

Статьей о друидах мы открываем новую рубрику — «Фантастические профессии». В чем-то она похожа на «Бестиарий», но если в него попадают по «биологическому» признаку, то в «Фантастические профессии» — по «профессиональному». В новой рубрике «Мир фантастики» расскажет вам о героях, без которых немыслимы фэнтези и фантастика: от бардов до воров, от паладинов до охотников за головами.

Дубы-колдуны

Большинство из нас примерно представляет, что в реальности друиды были языческими жрецами кельтских племен, живших к северу от Альп и на островах Британии. Происхождение слова «друид», как водится, точно не известно. Самая распространенная версия связывает его с древним корнем «друс» (единственное число от «друиды»), покрывавшим целый спектр понятий: «дуб», «сильный», либо даже «знание». В родственных языках имеются похожие слова: староирландское «друидехт» означало «магия», в новоирландском «драой» переводится, как «маг», а на уэльском диалекте «друв» — «пророк».

С точки зрения истории, друиды абсолютно мертвы. От них не осталось ни одного оригинального текста, ни одного памятника. Даже легенды — и те со значительной примесью римско-христианского фольклора. О друидах можно судить лишь опосредованно, руководствуясь противоречивыми свидетельствами античных историков.

Согласно большинству источников, друиды были хранителями народных традиций. В основе культа лежали заклинательные песни, которых было так много, что их приходилось разучивать десятки лет. Друидов освобождали от военной повинности и налогов, однако их «сан» не передавался по наследству. Теоретически, друидом мог стать кто угодно.

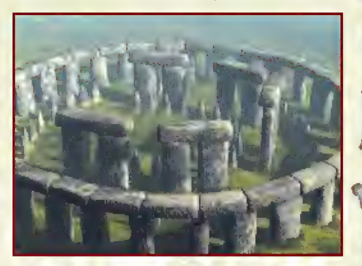
Друид из Heroes of Might & Magic V.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

О том, кем были и чем занимались настоящие, исторические друиды (жрецы и воспитатели в племенах кельтов) рассказывается в статье Ольги Лосевой. Статья была опубликована в октябрьском "МФ" за 2003 год, а теперь ее можно найти на диске журнала.

По верованиям друидов, душа не исчезала после смерти человека, а переселялась в другое тело. Они якобы практиковали человеческие жертвоприношения (хотя эти свидетельства могли быть «черным пиаром» со стороны римлян) и почитали священные дубовые рощи, которые, кстати,

ЭТО ИНТЕРЕСНО



Вопреки распространенному мнению, Стоунхендж никак не связан с друидами. Он был построен за тысячи лет до их появления.

Так видели друидов художники 19 века.

активно вырубали христиане, боровшиеся с друидами.

Каким было «колдовство» друидов? Во-первых, они предсказывали будущее. Ирландский друид Бек Мак Ди мог консультировать одновременно девять человек, отвечая на все их вопросы одним-единственным словом. Кроме того, друиды умели готовить магические напитки. Когда ирландский герой Кухулин был околдован феей Фанд, мудрые волшебники приготовили ему отворотное зелье.

По некоторым легендам, друиды могли насылать безумие, умели летать, повелевать облаками и туманом, а перед битвой за Калдремн в 561 году воздвигли вокруг армии airbe drtiad — «защитный забор» (что именно понимается под этой фразой, до сих пор неясно).

Подземелья, драконы и друиды

Друиды исчезли в начале нашей эры и оставались забытыми вплоть до 18 века. Когда у европейцев проснулся интерес к кельтским жрецам, выяснилось, что о них почти ничего не известно. Пространство для фантазий было практически неограниченным — именно поэтому друиды из современных книг, фильмов и игр зачастую мало похожи друг на друга.

В фэнтези наиболее популярен образ друида-волшебника, который черпает силу непосредственно из природы и оберегает ее от цивилизации. Конкретные магические способности могут быть разными. Некоторые друиды умеют разговаривать с животными. Других хлебом не корми — дай исцелить кого-нибудь от болезней или ран. Третьи проводят все свободное время в лесу, обернувшись диким животным.

По сути, друид — типичный шаман (оба этих явления уходят корнями в поздний неолит), только более «цивилизованный» и в некотором смысле даже более могущественный.

Из этих правил бывают и исключения. В японской стратегической ролевой видеоигре **Fire Emblem** друиды (более высокий уровень развития шаманов) владеют древней темной магией. Предпоследним боссом одной из ее частей выступает особый волшебник — *темный друид*.

Без преувеличения можно сказать, что наибольший вклад в популяризацию друидов сделала всемирно известная ролевая игра **Dungeons & Dragons** (первая публикация — в 1974 году). Игра оказалась настолько авторитетной, что все остальные разработчики ролевых систем придумывали своих друидов с оглядкой на D&D.

По ее версии, друиды способны творить заклинания и в то же время эффективно вести рукопашный бой. В отличие от жрецов, друиды не имеют никаких преимуществ перед нежитью. Зато у них есть уникальный

Обложка игры Fire Emblem.

Друид расы Warforge — рисунок по мотивам нового сеттинга Эбберон из линейки D&D.

козырь — оборотничество, причем друиды не перекидываются в одного зверя, а принимают формы разных животных и птиц.

Изначально друиды в D&D были ограничены типом используемого оружия (примерно

так же, как и маги) и нейтральным мировоззрением (true neutral alignment) — то есть, не быть ни злыми, ни добрыми. В последней редакции игры (версия 3,5) друидам доступен более обширный арсенал, однако, если они надевают на себя металлическую броню, то на целый день лишаются способность творить заклинания и превращаться в животное.

Фэнтези-художники часто изображают друида с боевым серпом в руке.

*В 317 выпуске журнала «**Дракон**» (официальное издание игры Dungeons & Dragons) был представлен новый вид друидов — urban druid, «городской друид», полная противоположность обычных друидов. «Урбаны» привязаны не к природе, а к цивилизации, обладают собственным набором заклинаний — в том числе несколькими уникальными, и умеют превращаться в определенных животных. Их помощниками выступают гигантские скорпионы, пауки и сороконожки (carrion crawler).*

Хорошо развитый друид крайне полезен для своих спутников по игре. Особую ценность он представляет в форме животного. Ястреб или кошка могут быть хорошими разведчиками, а лошадь способна нести тяжелую поклажу.

Вов, друиды!

Наибольшую популярность друидам в компьютерных играх принесла культовая многопользовательская вселенная **World of Warcraft** (WoW), стартовавшая в январе 2004 года и всего за год набравшая свыше 5,5 миллионов участников.

Ночные эльфы из World of Warcraft.

Впервые этот класс появился в стратегической игре Warcraft III, причем друидами там были ночные эльфы мужского пола (женщины становились воинами). Они делились на две группы. Одни умели превращаться в медведей, а другие — в воронов (название обоих переводится на русский как «Друиды Когтя»). Тысячи лет друиды медитировали, пребывая в мире под названием «Изумрудный сон» (Emerald Dream), и были пробуждены сородичами лишь из-за угрозы вторжения демонов.

Друиды из Warcraft действительно мудры: легли спать, а женщин поставили на охрану.

Друид Когтя. Кабы не густая грива волос — был бы вылитый Йода.

В онлайн-версии друиды — один из девяти доступных игровых классов, причем ими могут быть не только ночные эльфы, но и таурены (раса минотавров), и не только мужчины, но и женщины. Их главное достоинство — превращение в животных: медведя, кошку, морского льва и гепарда. Пребывая в зверином облике, друиды не могут колдовать, пить зелья или пользоваться какими-либо предметами, но зато их магическая энергия (мана) восстанавливается в обычном порядке. Также они очень уязвимы для любых вражеских навыков, направленных против животных (такие навыки есть у класса

охотников). Внешний вид животных зависит от фракции, к которой принадлежит друид (Альянс или Орда). К примеру, изображенный на картинке медведь из Альянса отличается от своего коллеги из Орды полным отсутствием рогов.

Друиды из WoW могут носить лишь самые легкие доспехи и пользоваться в бою только кинжалами, булавами, посохами, а также собственными кулаками.

Медведь — типичный «фэнтези-танк». В этой форме у друида резко возрастает количество жизни, улучшаются показатели брони и атаки. Кроме того, улучшается эффект от любых предметов, усиливающих защиту. Высокоуровневый друид в облике медведя обладает более высоким классом защиты, чем даже бронированный воин, однако все равно уступает ему в боевых качествах.

Друиды из World of Warcraft: медведь, кошка, морской лев и гепард.

Принимая вид **кошки**, друид получает значительный прирост в скорости атаки и возможность «вынюхивать» местоположение ближайших гуманоидных существ. Облик **морского льва** (название условно: животное выглядит как ластоногое неизвестной породы) позволяет дышать под водой и плавать в полтора раза быстрее обычного. **Гепард** (та же история: зверь не имеет названия и просто похож на гепарда) — самая удобная форма для путешествий благодаря высокой наземной скорости.

Друид в форме Moonkin — помесь медведя и совы. С рогами...

*Не так давно была добавлена новая форма — **Moonkin** (это можно примерно перевести как «Родич Луны»), в которой у друида сильно возрастают показатели брони и появляется способность улучшать атаку спутников. Пребывая в этой форме, друид не может использовать лечащие заклинания.*

Ночной эльф — друид (World of Warcraft).

Таким образом, друиды из WoW — это сразу несколько классов «в одном флаконе». Их сила — в гибкости, приспособляемости и живучести. Их слабость — дистанционные заклинания. Друид не способен дать адекватный отпор на расстоянии и вынужден сближаться с противником, что делает его уязвимым в одиночной битве с группой из двух-трех стрелков.

Это интересно

Уинстон Черчилль входил в общество друидов (вероятно, это был «Древний Орден Друидов») — секретную организацию последователей некоего вымышленного друидизма, сформированную в 18 веке на манер масонства.

Сколько друида не корми...

Было бы несправедливо забывать о менее популярных представителях класса друидов. Их очень много. Перечислить всех невозможно да и вряд ли нужно — ведь каждый, кто интересуется этой темой, без труда вспомнит своего «самого-самого» друида.

Возьмем, к примеру, сородича World of Warcraft — многопользовательскую онлайн-игру **Dark Age of Camelot**, основывающуюся на легендах о короле Артуре. Если вы играете за Ирландию и принадлежите к расе людей или фирболгов, то вам прямая дорога в друиды. Здесь это почти такие же, как и в Warcraft, целители и маги, способные многократно увеличивать свои защитные характеристики.

Dark Age of Camelot. Друид, который пытается стать похожим на танк.

Diablo II: Lord of Destruction. Это уже не друид, а какой-то маньяк-животновод.

В игре **Diablo II** (вернее, в дополнении к ней **Lord of Destruction**) тоже есть друиды. Создатели игры охарактеризовали их следующим образом: варвары, воины, поэты и короли. Когда-то очень давно дикари (другой игровой класс) изгнали друидов в леса. Там им очень понравилось — они овладели магией природы, подчинили себе огонь, ветер и землю, а также подружились с животными, причем настолько, что научились превращаться в них.

*Без друидов не обошлось в многопользовательских играх серии **Everquest** и **Tibia** (самая «долгоиграющая» онлайн-игра, запущенная в 1997 году), а также в знаменитой **Neverwinter Nights**, сделанной на основе игровой механики D&D.*

Друид Тибии.

Это интересно

В одной из дополнительных книг D&D (Complete Divine) упоминается особый престиж-класс «осквернитель» (Blighter) — «злой» вариант друида.

Говоря о друидах в фэнтези-литературе, можно вспомнить серию «**Шаннара**» Терри Брукса (большинство книг издано в девяностых годах). Этот тип волшебников расписан здесь очень подробно. У них собственная история, своя организация и свои герои. Друиды Шаннары известны тем, что умеют становиться невидимыми и используют в бою особый «огонь друидов» — магическое пламя разных цветов (у каждого друида есть свой уникальный оттенок). Подобно друидам из World of Warcraft, их коллеги из Шаннары могут погружаться в Сон друидов — разновидность анабиоза, во время которого залечиваются раны и омолаживается тело.

«Кинематографическим» друидам обычно не везет. В 2001 году на экраны вышел откровенно слабый

Это интересно

В Британии друиды изображались на негосударственных медных монетах с 1787 по 1799 год. Как раз тогда правительство прекратило выпускать медные деньги под предлогом того, что такой дешевый металл недостоин нести на себе монарший лик (реальной причиной был рост цен на медь). Чтобы расплатиться с рабочими, владельцы медных рудников стали изготавливать свои монеты (в том числе и с профилем друида), которые были ничем не хуже официальных, а потому охотно принимались по всей стране.

Медная монета «Друид» достоинством в один пенни (1789 год).

фильм **«Друиды»** с Кристофером Ламбертом в главной роли (правда, к друидам сюжет не имел почти никакого отношения). Еще можно вспомнить Мерлина из **«Короля Артура»** (2004) — мудрый волшебник и друид был представлен в виде грязного бомжа с размалеванным лицом. На его фоне друид из французской комедийной серии **«Астерикс и Обеликс»** смотрится куда выгоднее — тихий старик готовит зелье силы для галлов, а не скачет по деревьям, сверкая голым задом.

Какой из всего этого можно сделать вывод? Во-первых, друиды очень популярны в многопользовательских онлайн-играх. Во-вторых, большинство друидов обладает одинаковыми способностями. Их создатели пытаются внести разнообразие в устоявшийся образ, но при этом зачастую ударяются в крайности: то рисуют друидов в виде злобных амбалов с маленькой головой и пудовыми кулаками, то наряжают почтенных стариков в неприличную одежду из листьев и цепляют им на голову ветвистые оленьи рога.

Главные герои фэнтези — это закованные в броню рыцари и обвешанные амулетами маги. Нелюдимые друиды редко совершают эпические подвиги. Для того, чтобы играть за них, вовсе не обязательно любить природу и ронять слезу, едва заслышав пение соловья — точно так же, как и игрок-паладин в реальной жизни имеет право быть прожженным мизантропом. Друидам нужна не нахрапистость и отвага, а ум, находчивость и терпение. Только в этом случае их богатейшие возможности будут реализованы на все 100%.

САМЫЙ НЕОБЫЧНЫЙ ЗВЕРЬ

ЧЕЛОВЕК (HOMO SAPIENS)

Без носа человек — черт знает что: птица не птица, гражданин не гражданин, — просто возьми, да и вышвырни в окошко!
Николай Гоголь, «Нос»

Мы изучаем диковинных животных, придуманных чьим-то смелым воображением, и забываем, что самый частый гость любых фантастических жанров — дальний родственник обезьян, который, если верить поговорке, приходится сам себе волком, но при этом звучит очень гордо. На первый взгляд, перед нами милое и безобидное создание. А на самом деле — самый сильный и хитрый монстр во всех вымышленных вселенных.

В человеке, если вдуматься, нет ничего волшебного, однако некоторые особи все же умудряются стать великими магами. Люди воюют с инопланетянами (дружба тоже случается, хотя при этом всегда возникают недопонимание). Живут везде, питаются чем угодно, имеют дурную привычку приходить своим собратьям на помощь в тот момент, когда их поражение кажется уже неминуемым.

Человек — единственная разновидность коренных обитателей фантастики и фэнтези, одного из представителей которых вы всегда можете увидеть в зеркале. Задумайтесь, о ком мы знаем больше — об эльфах, роботах, вампирах или безымянных космических пехотинцах с планеты Земля? А ведь про последних можно рассказать такое, чего не сыщешь ни в одном бестиарии!

Венец творенья

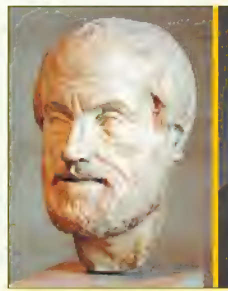
Homo sapiens (лат. — «человек разумный») — высший представитель семейства гоминидов и ближайший родственник приматов. От всех других обитателей планеты он отличается, прежде всего, тем, что постоянно передвигается на двух задних конечностях — причем это свойство, судя по всему, выработалось у него задолго до появления необычайно крупного мозга. Две верхние конечности человека значительно короче нижних (у обезьян наоборот), ладони оснащены отставленным пальцем, значительно расширяющим спектр и сложность доступных действий.

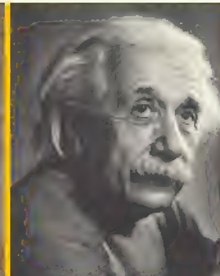
Кроме нас, отставленный палец есть у панд, коал, опоссумов, орангутангов и некоторых ленивцев.

валу, но слегка больше, чем на архипелаге Тринидад и Тобаго (данные приведены по состоянию на конец 2005 года).

Разум человека — настоящее сокровище, которое может быть как средством созидания, так и инструментом разрушения. Люди придумали для своих нужд сложные языки — разговорные (около 6800 основных и 41000 диалектов), письменный (появился около 5000 лет назад), языки жестов, компьютерные, синтетические (эсперанто), фантастические (квенья у Толкина или клингонский, придуманный Марком Окрандом для сериала Star Trek).

Спутниковый снимок ночной Земли. Освещенные области — поселения людей.





Аристотель и Эйнштейн: двое величайших ученых человечества.

«Витрувианский человек» Леонардо да Винчи (1490) — вероятно, самый знаменитый рисунок мастера.

Золотая табличка — послание для инопланетян, установленное на станции «Пионер».

По сравнению с большинством других животных, половой диморфизм людей выражен слабо. Внешность мужчин и женщин отличается лишь в деталях. Мужчины традиционно считаются более агрессивными (хотя последние исследования показали, что это не так), храбрыми, упрямыми, организованными, технически грамотными, а также менее эмоциональными и аккуратными, чем женщины. На золотой табличке станции «Пионер» инопланетян приветствует именно мужчина.

Наиболее заметные индивидуальные различия у людей возникают из-за самого крупного их органа — кожи. Ее окраска зависит от присутствия особого пигмента — меланина, обеспечивающего различные варианты цветов — от темно-коричневого до бледно-розового. Меланин — это солнечный блокиратор, он вырабатывается организмом под воздействием ультрафиолета. Именно благодаря ему африканские народы получили в процессе своего развития черную кожу.

Отставленный большой палец — визитная карточка «царя природы» и пропуск человека к прогрессу.

В среднем, за сутки человеку требуется спать по 6—7 часов (жирафы спят 2, а летучие мыши — 20 часов) и употреблять от 2 до 4 литров воды (абсолютный минимум на длительный период — 1,6 литров), содержащейся в напитках и еде. Без еды мы можем прожить около 3 недель, без сна или воды — около недели, без воздуха — не более 5 минут.

Средняя продолжительность жизни человека сильно варьируется — от 83 лет в Андорре до 33 лет в Свазиленде. Для России этот показатель составляет

Средневековый астрологический атлас человека.

Способности нашего мозга иногда идут наперекор науке. Бразилец ливанского происхождения Зиад Юсу Фазах (род. 1954) заявляет, что способен общаться на 62 языках (он успешно прошел несколько проверок на монгольском и венгерском). Кардинал Джузеппе Меццофанти (1774—1849) бегло говорил на 39 языках и почти 50 диалектах, и однажды перещеголял лорда Байрона в знаниях лондонского сленга. А хорошо известный нам Толкин неплохо изъяснялся на 13 языках — и это не считая тех, которые он придумал сам!

Отдельные люди могут производить в уме сложнейшие вычисления, запоминать целые страницы текста, обыгрывать мощнейшие компьютеры в шахматы. Согласно Книге рекордов Гиннесса, 2 июля 2005 года японец Акира Харагучи (59 лет) за несколько часов смог запомнить и воспроизвести 83431 цифру из числа «пи» после запятой. 3 ноября 1994 года американец Том Грувс за 42 секунды запомнил последовательность из 52 игральных карт.

На пороге реальности стоят другие, не подтвержденные наукой способности: чтение с закрытыми глазами, передвижение предметов на расстоянии, угадыва-

«Расовая» фототаблица ФБР, показывающая различные расы по цветам кожи.

резкое изменение температуры окружающей среды и т.п.

Человек — одно из пяти существ, способных пройти «тест зеркала», то есть распознать свое отражение. Кроме него, на это способны шимпанзе (обычные и карликовые бонобо), орангутанги и дельфины. Дети способны узнать себя в зеркале с 3-4 лет. Будучи моложе, они реагируют на отражение примерно так же, как и собаки — со страхом или любопытством. Птицы обычно принимают себя за других особей и иногда даже атакуют зеркало.

По образу и подобию

Так уж сложилось, что в отношении людей и любых гуманоидных существ фантасты чаще всего употребляют термин «раса», а не «вид» (в биологическом смысле этого слова). Данная традиция была начата еще Толкином и подхвачена создателями ролевой игры «Подземелья ... терно, что в ранних ее редакциях основные гуманоидные расы: гномы, эльфы, халфлинги назывались «demi-humans», то есть «полу-люди».

Разумные животные в мирах фэнтези почти не отличаются от людей.

Древние авторы проявляли похвальную изобретательность в создании фантастических существ. Результатам их творчества становились совершенно немыслимые твари, сочетавшие в себе анатомические черты реальных животных и, зачастую, человека. К примеру, кентавр представляет собой помесь мужчины и лошади.

Чужие расы? Пожалуйста — киноцефалы, люди с собачьими головами, живущие, если верить древнегреческим авторам, где-то за Геракловыми столпами. Русалки, кобольды, цверги, гиганты, джинны, тролли — все они, так или иначе, являлись синтезом природного и человеческого.

Прошли тысячи лет, но антропоморфизм сказочных существ сохранился и даже усилился. В старинных мифах люди были на вторых ролях. Теперь человек стал центральной фигурой фантастики — шаблоном, по которому создается едва ли не каждая вторая вымышленная тварь. Иногда это можно понимать буквально — в футуристической ролевой игре Shadowrun все фэнтези-расы 21 века (орки, эльфы, минотавры и т.п.) появились в результате особой мутации людей.

Человеческий облик и качества в полной мере передаются роботам, ведь последние были придуманы фантастами в качестве аллегоричного средства отображения наших с вами недостатков (Карел Чапек, Айзек Азимов). Даже животные играючи превращаются в людей («Скотный двор» Оруэлла), а люди — в животных (комиксы Арта Шпигельмана Maus: A Survivor's Tale), причем это происходит не только в детских сказках,

Shadowrun: магия вернулась в наш мир.

но и во вполне «взрослых» историях. Даже великие силы вселенной — Смерть, Время, Судьба и т. п. имеют человеческий облик (книги Терри Пратчетта, Пирса Энтони, Нила Геймана).

С начала 20 века инопланетяне перестают быть уэллсовскими «спрутами» и все чаще получают гуманоидную форму — ведь чем «человечнее», тем убедительнее они будут для современной аудитории, считающей веру в разумных слизней из Туманности Лебедя наивным чудачеством, а поиски «зеленых человечков» — благородным хобби.

Антифашистские комиксы Maus (евреи — мыши, немцы — кошки, французы — лягушки, американцы — собаки).

Относительно человекообразных инопланетян существуют разные мнения — кто-то предполагает, что жители далеких звездных систем никогда не будут похожи на нас с вами, другие (включая некоторых биологов) говорят, что организмы, хотя бы немного похожие на земные, в процессе своей эволюции неизбежно станут двуногими.

Телесериал Star Trek, в котором показываются десятки гуманоидных инопланетян, предлагает интересную теорию: якобы когда-то очень давно существовала прото-раса существ (так называемые «Предки»), посеявших в галактике жизнь — причем ДНК живых клеток была запрограммирована таким образом, что высшей стадией эволюции являлась человекообразная форма.

Эпизод сериала Star Trek (The Chase), где представители всех рас узнают, что они — родственники.

Это интересно

- Человеческая кожа выглядит сравнительно безволосой, однако это лишь иллюзия — у большинства из нас на теле больше волос, чем у шимпанзе, просто они гораздо короче, светлее и мягче, и их сложно разглядеть.
- Самым высоким человеком, когда-либо жившем на Земле, считается Роберт Першинг Уодлоу (1918—1940). Его рост составлял 272 сантиметра. Самым маленьким был индиец Гул Мохаммед (1957—1997) ростом всего 57 сантиметров. Самым долгоживущим человеком в мире (да и самым долгоживущим млекопитающим вообще) была француженка Жанна Кальман (1875—1997).
- С 1800 по 2000 год население Земли увеличилось с 1 до 6 миллиардов человек, а в течение 21 века ожидается более чем двукратный прирост. По решению специалистов ООН 12 октября 1999 года названо вероятным днем, когда количество людей на планете составило 6 миллиардов («юбилейный» ребенок якобы родился в Боснии). Предыдущий, пятый миллиард был достигнут в 1987 году.

Роберт Уодлоу рядом с церковным пастором.

мнении, что если бы не странная гибель динозавров по всей планете, то наиболее вероятным кандидатом на звание «царя природы» был бы не человек, а троодон — птицеподобный ящер, живший в позднем меловом периоде (около 60 млн. лет назад).

Он был примерно двух метров в длину и полтора в высоту, весил порядка 60 кг., имел самый крупный (по отношению к размерам тела) среди всех других динозавров мозг, большие глаза, направленные вперед (обеспечивающие трехмерное зрение), а главное — отставленный большой палец на «ладонях», благодаря которому это существо могло выполнять столь же сложные действия, как и мы с вами.

Внешнее сходство «фантастических» инопланетян с человеком имеет и чисто практическое объяснение — на заре кинематографа было проще наряжать актера в резиновый костюм с жабрами и хоботом, чем разыгрывать перед камерой кукольное представление. Эволюция компьютерной графики уже давно развязала сценаристам и дизайнерам руки, однако традиции оказались настолько сильны, что большинство инопланетян до сих пор имеют две ноги, две руки, вытянутое туловище и голову с двумя глазами и горизонтальным ртом (вспомните хотя бы «Людей в черном» или «Звездные войны»).

Мир людей

Поскольку люди выступают «исходным материалом» для подавляющего большинства вымышленных существ, сами они, как раса (но не отдельные супергерои), тоже являются «универсальными» и «среднестатистическими», традиционно выделяясь своей находчивостью и организованностью.

Крайности встречаются нечасто, например — в трилогии «Проклятые» Алана Дина Фостера люди были самыми сильными солдатами во вселенной, к тому же некоторые из них подверглись генетическим экспериментам инопланетян и выработали телепатические способности. Не обошлось без вмешательства в человеческий генотип и в сериале «Вавилон 5», где ворлоны поиграли с генами людей, сделав некоторых из них телепатами.

Троодон. Этот ящер мог бы править Землей вместо людей.

По части сверхспособностей аналогичным образом выглядят земляне из вселенной компьютерной игры StarCraft — раса средней силы, обла-

Космическая пехота (Starcraft). Эти ребята способны курить сигары в скафандрах.

дающая высокой приспособляемостью и проявляющая зачатки экстрасенсорных способностей (так называемая «псионика»).

А что же магия? С ней дела обстоят по-разному. Обычно она — удел лишь некоторых, избранных людей. Для них способность колдовать — это дар, который

Проверено: инопланетян нет! (Battletech).

может передаваться детям (серия книг о Гарри Поттере). Однако бывает и наоборот. В Ксанте, созданном Пирсом Энтони, каждый человек рождается с уникальной магической способностью.

В таких вселенных, как Battletech (компания FASA), Дюна (Фрэнк Герберт), Перн (Энн МакКэффри), Земноморье (Урсула Ле Гуин), Песнь льда и пламени (Джордж Мартин), доминируют люди. Другие разумные существа выведены за скобки повествования.

Главными качествами людей на межзвездной арене считается торговля и дипломатия (игры Master of Orion, Star Control). Последнее наиболее важно, так как человечество нередко является миротворцем, объединяющим вокруг себя инопланетян. К примеру, в сериале Star Trek земляне создали процветающее общество и активно исследуют космос, пытаясь наладить мирные контакты с иными расами. Главный «бонус» людей — любопытство, способность верить загадочной инопланетной расе Q, однажды сделает людей сильнейшей расой в мире.

Однако, кроме «светлого будущего с человеческим лицом», существует и более пессимистичный взгляд на перспективы человечества. Например, в настольной стратегической игре Warhammer 40000 люди организованы в гигантскую военно-религиозную империю галактического масштаба, отличающуюся неповоротливым бюрократическим аппаратом и очень агрессивной политикой.

В «Хрониках Нарнии» люди (сыновья и дочери Адама) — короли волшебного мира, однако такой позитивный взгляд на человечество в фантастике встречается весьма редко. В игровом «Мире Тьмы» от компании White Wolf Inc. люди играют роль декораций (правда, новые редакции правил сделали их практически равноправными с нечистью). В книге Питера Буля «Планета обезьян» люди — рабы обезьян, низведенные до статуса обычных животных. В «Матрице» — батарейки для машин. У Герберта Уэллса («Машина времени») элои — потомки людей в 8026 веке, служат пищей для своих «озверевших» родственников — морлоков.

●●●

Общая черта большинства произведений в жанре фантастики и фэнтези — то, что люди, в конце концов, становятся хозяевами своего мира. Неважно, как это было достигнуто — тотальным геноцидом всех остальных разумных существ или путем установления мирного лидерства над ними. Главное, что «вымышленный человек» ведет себя точно так же, как настоящий — стремится доминировать везде и повсюду.

Например, во вселенной игр The Elder Scrolls люди когда-то вели с эльфами кровавую войну (причиной послужило то, что последние испугались их плодовитости и на всякий случай вырезали почти все человеческое население континента Тамриель). Теперь люди, вернее говоря, человекоподобные расы (бретонцы, редгарды, норды), стали самой могущественной расой, постепенно вытесняющей древние народы (примерно то же самое происходило и у Толкина — в Арде постепенно наступало «время людей»).

Вряд ли можно утверждать о наличии некоего «расизма» в фантастике и фэнтези, но факты говорят сами за себя. За редкими исключениями, краеугольным камнем вымышленных историй является Человек, и в этом нет ничего неестественного, ведь в конечном итоге фантастика пишется про людей, и, что самое главное — для людей.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ИНФОРМАТОРИЙ

Прислать вопросы для информатория вы можете на электронный или почтовый адрес «МФ».

ЗАПРОС

В России комиксы становятся все популярнее, во многом благодаря фильмам. Хотелось бы узнать, какие премьеры фильмов по комиксам ожидают нас в будущем.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: ALeX

ОТВЕТ

В 2006 году объявлены даты премьер нескольких кинокомиксов. 17 марта студия ***Warner Bros.*** и продюсеры братья Вачовски представляют фильм режиссера-дебютанта Джеймса Мактига «**V значит Вендетта**» с Натали Портман. Это футуристический триллер о борьбе против тоталитарного режима в Англии недалекого будущего. 26 мая на экраны выходит приквел популярного франчайза ***20th Century Fox*** «**Люди Икс**». У фильма новый режиссер — Бретт Рэтнер, а к прежней команде «звезд» прибавилась толпа свежих мутантов. Прежний постановщик «Людей Икс» Брайан Сингер 29 мая продемонстрирует публике свою новую работу «**Супермен возвращается**», на которую ***Warner Bros.*** отстегнула, по слухам, более 250 миллионов долларов. Подробнее об этих фильмах вы можете узнать из нашей рубрики «Съемочная площадка».

Кадры из «Призрачного гонщика» и «Людей Икс 3».

16 февраля 2007 ***Columbia Pictures*** выпустит «**Призрачного гонщика**» (Ghost Rider) Марка Стивена Джонсона с Николасом Кэйджем — историю человека, продавшего душу дьяволу во имя мести. А летом 2007 студия планирует премьеру третьей части суперуспешного «**Человека-паука**» Сэма Рэйми.

К съемкам некоторых комиксов только должны приступить. Абсолютно точно выйдут продолжения «**Фантастической четверки**», «**Города грехов**» и «**Бэтмена**». Возможно, появятся продолжения «**Константина**», даже малоудачных «**Электры**» и «**Женщины-кошки**». Франчайз о дампире **Блэйде** переполз на телевидение, премьера пилотного выпуска состоится летом. А вот второго «**Халка**» пока не будет — исполнитель заглавной роли Эрик Бана категорически отказался сниматься, да и режиссер Энг Ли не горит желанием вновь засесть за работу. Также из-за нежелания Бена Аффлека вернуться к роли застопорился сиквел «**Сорвиголовы**».

Голливудские студии намереваются экранизировать немало комиксов. ***Warner Bros.*** возьмется за «**Чудо-женщину**» (Wonder Woman) — о принцессе амазонок Диане с затерянного тропического острова, которая оказывается в современном мире. Идет работа над сценарием, режиссером пока объявлен Джосс Уэдон («Миссия «Серенити»). ***20th Century Fox*** активно разрабатывает истории о мутантах. «**Росомаха**» (Wolverine) — спин-офф от «Людей Икс». Роль специально написана под Хью Джекмана, идет работа над сценарием. Возможен также фильм «**Магнето**» — приквел о юношеских годах вождя злых мутантов. А вот ***New Line Cinema*** планирует несколько незатасканных проектов. Это вариация на тему Бэтмена «**Железный человек**» (Iron Man) — миллиардер Тони Старк в неуязвимом суперкостюме сражается с преступниками. Режиссером пока считается Ник Кассаветис, а главную роль, по слухам, может исполнить Том Круз. Фэнтезийный комикс «**Шазам**» расскажет про обычного парня Билли, который, прибегая к египетской магии, превращается в супермена Шазама, обладающего способностями шести древних героев. Пишется сценарий, на главную роль планируется Дуэйн «Скала» Джонсон. Также в ***New Line*** дебютирует как режиссер знаменитый английский фантаст Нил Гейман. Основой фильма **Death: High Cost of Living** послужит комикс Геймана «**Песочный человек**».

Много комиксов, уже купленных студиями для экранизации, находятся в разных стадиях реализации: Watchmen, Namor: The Submariner, Silver Surfer, Flash, Iron Fist, Captain America, Black Panther, Thor, Werewolf by Night, Aquaman, Nick Fury, Green Lantern и другие.

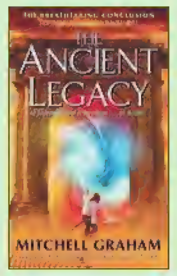
ЗАПРОС

Прочел книгу Митчелла Грэма «Пятое Кольцо», понравилось. Однако, кроме этой книги, у автора другого творчества я найти не смог. Подскажите, есть ли у Грэма еще книги, изданные в России?

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ: MitRidAtuS

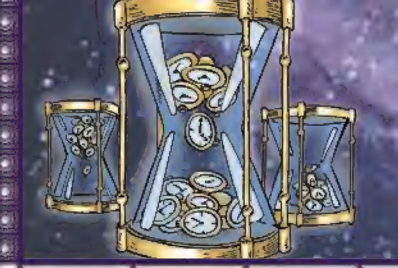
ОТВЕТ

Американец *Митчелл Грэм* (Mitchell Graham) — автор молодой. Не по возрасту, а по писательскому стажу. Он родился в Нью-Йорке в 1950 году, по образованию врач-нейропсихолог. Еще во время учебы в университете штата Огайо Грэм увлекся фехтованием, в составе национальной сборной США принимал участие (и побеждал!) во многих международных турнирах. После 20 лет частной врачебной практики стал преподавать нейропсихологию в Университете Майами (штат Флорида). В фантастике дебютировал только в 2003 романом «**Пятое Кольцо**» (The Fifth Ring), за который получил золотую медаль престижного американского литературного конкурса *Delmont-Ross Literary Contest*. Начатый «Пятым Кольцом» одноименный цикл продолжили романы «**Изумрудная пещера**» (The Emerald Cavern, 2004) и «**Наследие Древних**» (The Ancient Legacy, 2005). В настоящий момент Грэм по-прежнему преподает, а заодно пишет фэнтези. В России цикл «Пятое Кольцо» выходит в питерском издательстве ***«Азбука-классика»***. Издан пока только начальный роман.



МАШИНА ВРЕМЕНИ

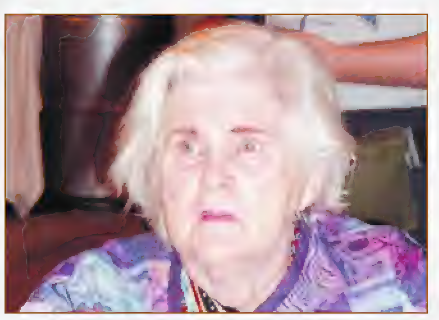
ВСЁ ОБ ИСТОРИИ, МИФОЛОГИИ И БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ



ХРОНОЛОГИЯ ФАНТАСТИКИ

1 апреля

В 1926 году родилась **Энн Маккефри**, американская писательница, автор многотомного цикла романов «Драконы Перна», дилогии «Планета динозавров» и ряда сериалов, созданных совместно с другими фантастами. Первая женщина-фантаст, удостоенная премий «Хьюго» и «Небьюла».



В 1942 году родился **Сэмюел Дилэни**, американский писатель, поэт, критик и ученый-литературовед. Автор модернистских, интеллектуальных романов «Драгоценности Эптора», «Баллада о Бете-2», «Имперская звезда», «Вавилон-17», «Пересечения Эйнштейна», «Новая», «Далгрен», «Тритон», фэнтези-трилогии «Неверион». Лауреат премий «Хьюго» и «Небьюла».

4 апреля

В 1948 году родился **Дэн Симмонс**, американский писатель 1980—90-х годов. Автор романов «Песнь Кали», «Фазы тяготения», «Дети ночи», «Костры Эдема», «Илион». Вершиной его творчества является монументальная тетралогия «Гиперион», «Падение Гипериона», «Эндимион», «Восход Эндимиона». Лауреат премий «Хьюго» и «Локус».

14 апреля

В 1956 году жители Венеры высадились в американском городке Твин Галч, штат Айдахо, и предприняли попытку контакта с человечеством. Она окончилась полной неудачей по причине скудоумия выбранного ими для этой цели землянина (Айзек Азимов, «Место, где много воды»).

В 1999 году во Франции прошел премьерный показ фантастической драмы Дэвида Кроненберга **«эКзистенциЯ»** с Джудом Лоу и Дженифер Джейсон Ли — одного из самых ярких и необычных произведений на тему виртуальной реальности (в ее самом радикальном варианте, характерном для творчества Филипа Дика и Станислава Лема).

16 апреля

В 1928 году профессор зоологии Владимир Ипатьевич Персиков открыл некие красные лучи, усиливавшие рост и размножение всех живых организмов. Вышедший из-под контроля эксперимент обернулся появлением армии гигантских пресмыкающихся, чуть не уничтоживших Советскую Россию (Михаил Булгаков, «Роковые яйца»).

18 апреля

В 1862 году доктор Сэмюел Фергюсон сотоварищи стартовал на воздушном шаре особой конструкции «Виктория» с территории Занзибара, чтобы исследовать недоступные дебри Африки и, если повезет, открыть истоки Нила (Жюль Верн, «Пять недель на воздушном шаре»).

19 апреля

В этот день (год неизвестен) роттердамский гражданин по имени Ганс Пфааль совершил посадку на Луне, воспользовавшись для межпланетного путешествия воздушным шаром (Эдгар По, «Необыкновенное приключение некоего Ганса Пфааля»).

21 апреля

В 233 году Эры Полдня на борту экспедиционного звездолета «Пилигрим» родился Пьер Александрович Семенов, более известный как Малыш, которому суждено было пережить катастрофу корабля на планете Ковчег и стать «космическим Маугли», воспитанным негуманоидной цивилизацией (Аркадий и Борис Стругацкие, «Малыш»).

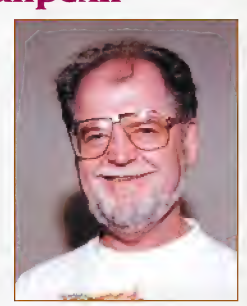
22 апреля

В 1937 году родился **Джек Николсон**, американский киноактер, трижды лауреат премии «Оскар», исполнитель ролей в популярных фантастических фильмах: «Маленькая лавка ужасов», «Сияние», «Иствикские ведьмы», «Бэтмен», «Волк», «Марс атакует!».

26 апреля

Родился **Альфред Элтон Ван Вогт** (1912—2000), автор романов «Планеты на продажу», «Крылатые люди» (оба — с женой Энн Мэйн Халл), «Слэн», «Империя атома», «Мир Нуль-А», «Волшебник с Линна», «Книга Пта», дилогии «Оружейные лавки Ишера» и множества рассказов. Одна из сюжетных линий романа «Путешествие космического «Бигля» легла в основу знаменитого фильма «Чужой».

30 апреля



В 1938 году родился **Ларри Нивен**, автор романов «Мир птавов», «Дар с Земли», «Охранитель», «Мир-Кольцо», «Инженеры Кольца», «Трон Кольца», «Мир вне времени», «Летающие волшебники» (с Дэвидом Джерролдом), «Мошка в зенице господней», «Ад», «Молот Люцифера», «Клятва верности», «Поступь шагов» (все пять — с Джерри Пурнеллом), «Интегральные деревья», «Дымовое кольцо». Лауреат премий «Хьюго» и «Небьюла».

В 1998 году выходит в свет компьютерная игра **Unreal**, легендарный фантастический шутер от первого лица, давший начало одному из самых графически продвинутых боевых гейм-сериалов.

ЧЕТВЕРОНОГАЯ ТЕХНИКА

ВЕРХОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Трудно переоценить ту роль, которую в современном мире играют автомобили и локомотивы. Не стоит также забывать о тракторах, бульдозерах, комбайнах и, конечно же, танках. А ведь еще не так давно функции транспортных машин выполняли различные четвероногие. Миллионы животных в прямом и переносном смысле вращали и колеса военной машины. На ком только не ездили в фэнтези! Даже на червях. Конечно, в нашем скучном реальном мире нет настолько больших червей, но в других крупных животных недостатка нет.

Тем не менее для верховой езды использовалось лишь небольшое количество видов четвероногих. Причем действительно распространенным средством передвижения на протяжении тысяч лет оставались одни только лошади. Что же за таинственный свет сошелся клином именно на них?

Вплоть до начала 20 века коневодство считалось стратегической отраслью хозяйства.

На ком поедем?

Давайте сформулируем общие требования к верховому животному.

Наиболее очевидными условиями являются форма и размер, подходящие для того, чтобы на спину существа мог усесться человек. Это сразу снимает с дистанции как любую мелкую живность, так и крупных, но змееподобных тварей. Конечно, есть прецедент езды **Ивана-дурака** на **Коньке-Горбунке**, рост которого был определен **Ершовым** как «*только три вершка*».

Три вершка составляют всего 13,5 сантиметров, и, поскольку представить себе человека сидящим на столь крохотной зверушке невозможно, иллюстраторы отклоняются от истины, изображая Конька размером с крупную собаку.

Но юмор здесь заключается в том, что отклоняются они от истины *не в ту сторону*. Рост лошадей в 19 веке отсчитывался не от земли, а от уровня в 2 аршина (138 сан-

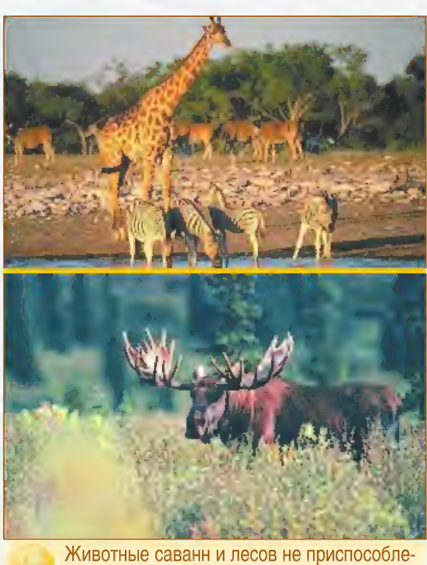
Обидели Конька. Ни за что.

тиметров). Таким образом, «только три вершка» означали 152 сантиметра, — немного, но вполне достаточно для гражданской верховой лошади. Рабочие лошадки чаще всего бывали и вовсе «*без вершка*» в холке.

Одно из основных требований к жокею — минимальный вес.

Насколько большим должно быть животное для того, чтобы целый день нести человека, а при необходимости и бежать со всадником на спине? Ведь даже для человека нагрузка выше 15% от собственного веса является обременительной, нести 20—25% — тяжело, а 30—40% очень тяжело. Вес скакуна должен составлять не менее 400 килограммов. В противном случае ездить можно будет только шагом, либо потребуется держать еще 1—2 животных на смену.

Из всех быстроногих степных животных только лошади оказались достаточно

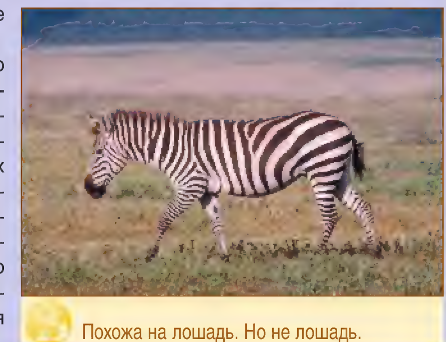


Животные саванн и лесов не приспособлены к длительному бегу.

Несостоявшиеся альтернативы

В некоторых районах «Черной Африки» содержать лошадей и даже ослов невозможно из-за их подверженности местным болезням. Использовать же верблюдов не позволяет непереносимо влажный для этих животных климат. Поэтому оставшиеся без привычных средств передвижения европейские колонисты пытались приручать местных животных. И в самом деле, если можно поймать и объездить дикого **мустанга**, то почему бы не использовать под седло **зебру**?

Бессмысленно. Несмотря на близкое родство с лошадью, к длительному физическому напряжению зебра не способна. Таким образом, до появления автомобилей практически единственным «транспортом» в Африке оставались смуглые плечи носильщиков.



Похожа на лошадь. Но не лошадь.

Жители Сибири добились несколько больших успехов в одомашнивании **лосей**. Было установлено, что в зимнюю пору лоси с успехом могут перевозить всадников и тянуть сани. Сугробы, в которых безнадежно вязли коротконогие сибирские лошадки, оказались нипочем лесным исполинам. Но летом лоси, случалось, погибали от теплового удара только потому, что не могли уйти в тень. Конечно же, о том, чтобы использовать их для тяжелых работ, не могло быть и речи.

велики для верховой езды. Да и с ними селекционерам пришлось основательно поработать, прежде чем появились кони, способные в одиночку носить человека в доспехах.

Большую роль при одомашнивании лошади сыграли также присущие этому животному острота чувств, совершенство нервной системы и интеллект. На живом реликте, подобном носорогу, с десяти шагов не отличающему стоящего человека от дерева, далеко не уедешь.

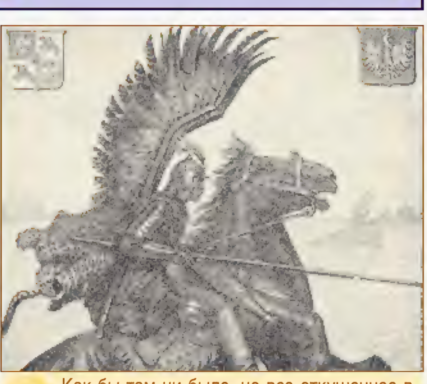
Самые близкие спутники человека — собака и лошадь — общественные существа, и в природе объединяются в большие группы. Лошадь безоговорочно подчиняется вожаку табуна и способна прыгнуть за ним в пропасть, или бежать, пока у нее не остановится сердце. Так же она станет подчиняться и всаднику.

Табун.

Почем поедем?

Герои нередко любят покататься на лошадях на дармовщинку, нисколько не заботясь об их пропитании. Вероятно, при этом предполагается, что лошадь — животное травоядное, а трава есть везде. Спору нет, летом, в лесу или в поле небольшая лошадь может найти для себя достаточное количество пищи.

Растительная пища малопитательна, ее требуется много, и «заправка» займет практически весь день. Монгольская конница иногда проходила за день по 200 ки-



Как бы там ни было, но все откушенное в бою у врага кони выплевывали.

лометров. Но после каждого дня марша лошадям требовалось давать два дня на отдых и «откорм». И это при крайней низкорослости и сверхъестественной выносливости монгольских лошадей.

Для крупных лошадей европейского типа подножный корм в походе практически не имел значения. Фураж нужно было везти с собой либо добывать его в дороге. И, так как сено заняло бы слишком много места в обозе, обычным кормом для верховых лошадей постепенно стало питательное и удобное для перевозки

Всадник на ворге.

Хладнокровные скакуны

Всадников на рептилиях можно встретить в мирах фэнтези достаточно часто. Хотя обычно таким транспортом пользуются только прирожденные негодяи, вроде подземных эльфов драу или жителей планеты Гор. Так им, в сущности, и надо, ибо для верховой езды рептилии совершенно непригодны.

Теплокровие — не столько приспособление к холодному климату, сколько показатель общего уровня обменных процессов в организме. Испытания показали, что пловец в ластах тянет леску вчетверо сильнее и дольше, чем рыба такого же веса. Втрое уступают хладнокровные животные млекопитающим и скоростью реакции. Рептилии неспособны к сколько-нибудь продолжительной физической активности, и в наше время продолжают удерживать некоторые позиции только за счет исключительной экономичности. Не расходуя калорий на обогрев окружающей среды, крокодил или удав могут позволить себе поститься месяцами.

Едва ли хищные динозавры смогли бы добыть себе пищу в современной саванне.

зерно. Дальше других пошли арабы, включив в рацион своих коней еще и сушеную рыбу.

Впрочем, зерно или даже рыба — это еще куда ни шло. Но ведь в фэнтезийных армиях нередко можно встретить наездников и на хищных животных. А хищникам в день будет требоваться 8—10 килограммов мяса. Что чревато самыми печальными последствиями для бюджета наездника. Хотя... Может быть, в этом что-то есть. Если **ворга** накормить овсянкой — можно себе представить, как же он озвереет!

Верблюды

Мощные, но тихоходные волы приводили в движение плуги и тяжелые фургоны с грузами, неприхотливые ослы и мулы широко использовались для перевозки вьюков и в качестве «гражданского транспорта». Но как военное верховое животное лошадь почти не имела конкурентов. «Почти» за двумя исключениями: кроме классической конницы, существовали также подразделения воинов, посаженных на **верблюдов** и **слонов**.

Сложность длительного бега связана преимущественно с необходимостью отвода из организма избыточного тепла. Человек и лошадь имеют «водяные радиаторы», и спасаются от перегрева, испаряя влагу с поверхности тела. У **собаки**

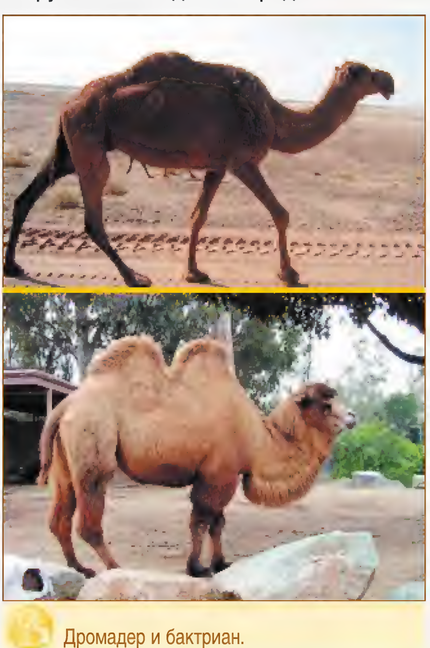
зимой не рискует простудиться, взмокнув от пота. Наконец, у северного оленя **карибу** «радиатор» чисто воздушный. Тепло на бегу излучается с рогов, охлаждаемых ледяным ветром.

Только у северных оленей рога носят как самцы, так и самки.

Но в пустыне не годятся ни водяной, ни воздушный «радиаторы». Воздух запросто может оказаться выше температуры тела, а вода представляет собой слишком большую ценность. Потому бежать верблюд может очень недолго, и скорость при этом развивает вдвое меньшую, чем лошадь.

Зато верблюд отличный ходок. Длинные ноги позволяют ему быстро перемещаться при минимальных затратах энергии. Силой «корабль пустыни» не обижен. Перевозить двух человек крупному верблюду несложно. Но главным достоинством этого животного является способность не пить в течение 2 недель и проходить по пустыне до 500 километров «без дозаправки».

При пересечении пустынной местности армия должна везти не только корм, но и воду для лошадей. А поскольку колесные повозки не пройдут по барханам, весь запас воды придется перевозить во вьюках. Но если переход затянется на много дней, мулы смогут нести воду только для самих себя. Полчища верблюдов, нагруженных водой и продовольствием



Дромадер и бактриан.

ственным способом переправить армию через пустыню.

В качестве боевых животных *дромадеры* и *бактрианы* служили значительно реже. У Стругацких в романе «**Трудно быть богом**» упоминается о толпах восставших рабов, растоптанных копытами боевых верблюдов. Но, видимо, в Арканаре водились какие-то особенные верблюды. Земные особи для таких дел не годятся: на копья верблюд не идет принципиально. Категорическое нежелание этих животных лично вступать в бой с противником позволяло их наездникам использовать только метательное оружие.

Крупные верблюды перевозили двоих воинов, один из которых вооружался луком, а другой — длинным копьем, на случай, если враг подойдет близко. На более мелких и быстроходных «модификациях» лучник и копейщик совмещались в одном лице. Мечи и палицы экипажам «кораблей пустыни» не требовались, так как дотянуться ими до врага все равно было бы невозможно. Ближнему бою препятствовало также отсутствие стремян у верблюжьих седел.

Большая грузоподъемность верблюдов позволяла устанавливать на их спинах двухместные башенки.

Боевая ценность верблюжьей кавалерии была очень незначительной. Но в некоторых случаях само ее появление могло иметь ошеломляющий успех. Вражеские кони ударялись в панику от одного вида верблюдов, если не имели с ними дел раньше и не знали, что громадные горбатые твари — всего лишь безобидные «грузовики», вроде волов.

Слоны

Слон — самое крупное животное на суше. Это общеизвестное обстоятельство имеет два интересных следствия. Во-первых, слоны — единственные из всех сухопутных млекопитающих — не способны бегать. Совсем. Даже рысью. Во-вторых, им и не нужно бегать. Из-за своих огромных размеров даже шагом слон несется, как поезд.

Впервые слоны начали использоваться в военных целях в Индии, примерно 3000 лет назад. В 6 веке до нашей эры

Африканский слон.

ушлые финикийцы при помощи индийских инструкторов приручили и слонов, обитавших на севере Африки. К современным африканским слонам слоны античных армий отношения не имели. В те времена между Сахарой и Средиземным морем все еще оставалась полоса саванн, где и водились слоны вымершего ныне вида. Это были совсем мелкие слоники — меньше индийских.

«Меньше», впрочем, понятие относительное. Глядя даже на индийского слона ... его спине могла помещаться трехместная башня. Башня помещалась только потому, что боевые и рабочие слоны отличались размерами в такой же мере, как и кони. В военных целях использовались только самые рослые самцы.

Молодые слоны растут слишком медленно, потому их разведение в неволе не окупается.

Экипаж машины боевой...

Индийский боевой слон представлял собой подразделение, состоящее из собственно слона и четырех человек: водителя-махаута, тяжеловооруженного метальщика дротиков и двух лучников. Махаут располагался на шее слона, остальные трое — в башенке на спине. В средиземноморском варианте экипаж был сокращен до трех человек: водителя, стрелка и сариссофора. Сариссофор с помощью длинного копья прикрывал слона с флангов, не давая врагам подбираться к его ногам и брюху.

Слоны могли и сами использовать оружие. Иногда они удерживали хоботами огромные двуручные мечи. Но чаще всего дополнительным вооружением слонов служили стальные наконечники, надеваемые на бивни. Эти острия существенно повышали шансы животного в борьбе с вражескими слонами.

Небольшой слон, снабженный удобным креслом и ярким знаменем, мог служить передвижным командным пунктом.

Легко себе представить, какие опустошения мог произвести разъяренный слон, способный бить врагов хоботом, пронзать их бивнями и топтать ногами. Человеку очень трудно что-либо возразить зверю такого размера. Сообщения об отрубленных ударами секир хоботах являются чистой воды вымыслом. Попробуйте перерубить топором, ударом снизу вверх, болтающуюся на солидной высоте упругую трубу! Тем более что, по опыту охотников 19 века, слоновью кожу плохо брали даже пули из мягкого свинца. Ранить слона было трудно даже тяжелым оружием, а на стрелы эти животные могли долгое время просто не обращать внимания.

Тем не менее, общеизвестно, что применение слонов на поле боя не оправдало себя. Как ни странно, причиной этого стал низкий моральный дух этих животных. С одной стороны, слоны сражались более сознательно, чем лошади, и понимали, где враг, и как с ним надлежит поступать. С другой же стороны, слонов, в отличие от лошадей (да и людей тоже), в атаке не поддерживал стадный инстинкт. К мнению махаутов они прислушивались, но подвергать свою жизнь серьезному риску по их указке не собирались.

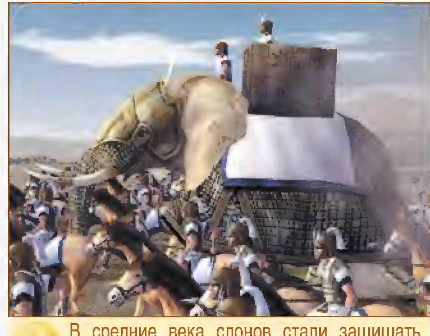
Если бы слон решил пройти сквозь строй вражеской пехоты, его не остановили бы никакие пики. Но слон понимал, что пики — это больно. Надвигаясь на пехоту, он трубил и топал ногами, стараясь напугать и прогнать двуногую мелочь. Если же ему это не удавалось, слон сворачивал или останавливался и пытался расчистить себе дорогу бивнями и хоботом. Когда же люди сами начинали наступать на него, размахивая секирами и факелами, слон убегал, топча по пути собственную пехоту.

Волар! Остановите его!

... под копытами своей же обратившейся в бегство кавалерии. Но виновниками этого за редким исключением являлись всадники, а не кони. Слоны же бежали с поля боя по собственному почину. И происходило это настолько регулярно, что уже к началу Новой эры в Средиземноморье их использовать перестали.

В Индии слоны в бою, как правило, располагались в центре боевого порядка. Четвероногие крепости наступали редкой цепью, перед ними и между ними и рассредоточивались лучники, на флангах вставала кавалерия, а основная масса ополчения оставалась во второй линии. Судьба этой массы в случае, если слоны повернут назад, индийских полководцев не волновала. Все равно сражение выигрывалось или проигрывалось не пехотой, а слонами и кавалерией.

Тактика использования слонов в средиземноморских армиях была иной. Слоны компактными клиньями располагались на флангах боевого порядка, между фалангой и кавалерией. Здесь, с одной стороны, их бегство представляло меньшую опасность для пехоты, а с другой стороны, они с успехом могли действовать против вражеской конницы. Кони в ужасе шарахались от толстокожих гигантов, и всадники оказывались на земле без всякого насилия.



В средние века слонов стали защищать кольчужной или кожаной броней.

В Средней Азии боевые слоны продолжали использоваться до 13 века, а в Индии и Таиланде — даже до 16 века, то есть до появления огнестрельного оружия. Но и после этого служба слонов продолжалась. Вплоть до 20 века в Индии и Бирме они перевозили военные грузы, в том числе и пушки. В джунглях слоны, способные самостоятельно прокладывать дорогу, вытаптывая заросли, разрывая лианы и разбирая хоботами завалы древесных стволов, оказывались незаменимы.

● ● ●

Приходится признать, что животные гораздо лучше приспособлены для мирной деятельности, а не для войны. Тем не менее, они вложили немалую лепту в становление и падение великих империй. Впрочем, самым страшным зверем на поле боя всегда был человек.

ОПАСНАЯ ГЕОГРАФИЯ

БЕРМУДСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК

Загадке ничуть не повредит, если мы узнаем о ней немного больше.
Ричард Фейнман, лауреат Нобелевской премии по физике за 1965 год

Если вы планируете провести отпуск на море в районе Кубы, не забудьте взять с собой кое-какие полезные вещи. Прежде всего, приготовьте компас. Если его стрелка начала беспомощно вращаться — самое время вынимать надувную лодку и плыть куда глаза глядят. Тогда же вам может пригодиться мачете — рубить водоросли, опутывающие весла, и отбиваться от излишне любопытных монстров. А если вдруг рядом появится летающая тарелка — считайте, что легко отделались. Уж лучше стать подопытным кроликом у инопланетян, чем очередным скелетом с пропиской в Бермудском треугольнике.

Легендарная аномальная зона нашей планеты. Кладбище кораблей, «черная дыра» для самолетов. Место, где пролегают самые оживленные морские трассы и отказываются работать даже простейшие электрические приборы. Все это — Бермудский треугольник.

Рождение легенды

Бермудский (его еще иногда называют «Дьявольский») треугольник — воображаемая территория площадью 4 миллиона квадратных километров, примерные границы которой пролегают между Бермудскими островами, Пуэрто-Рико и южной оконечностью полуострова Флорида. Термин «Бермудский треугольник» является неофициальным; он не признается современными географами, и сопоставим с такими понятиями, как «летающая тарелка» или «снежный человек».

Впервые этот район упомянули совсем недавно — в 1950 году. Агентство Associated Press проводило исследование истории катастроф на море. Среди целого ряда особо неблагополучных зон был упомянут и «Бермудский треугольник». Два года спустя в журнале «Судьба» (Fate), специализировавшемся на

Собрались сюда? Экономьте деньги и берите билет только в один конец.

всякого рода странных явлениях, появилась статья о таинственных исчезновениях на море.

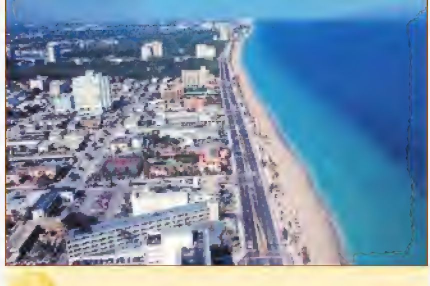
Потом было длительное затишье — тема не вызвала интереса у публики, пока в 1964 году ее не подхватил бульварный журнал «Корабль» (Argosy). Строгая статистика была сдобрена откровенным вымыслом, к проверенным научным сведениям добавили жареных фактов — и за несколько десятилетий Бермудский треугольник превратился в легенду, которая сейчас выглядит настолько убедительно, что вызывает сомнения лишь в некоторых частностях.

Рейс 19

Стандартная группа из пяти «Мстителей».

У всякого подобного мифа существует какая-то одна, центральная история, на которой основываются остальные «правдивые» факты. В нашем случае это — вполне реальный случай, произошедший 5 декабря 1945 года. Именно тогда состоялся печально знаменитый Рейс 19, тренировочный полет пяти торпедных бомбардировщиков TBF Avenger («Мститель»), базировавшихся на авиадроме города Форт Лодердель на юге Флориды.

Пилотажную группу возглавлял опытный летчик, лейтенант Чарльз Тейлор. Правда, стоит отметить, что на базу Форт

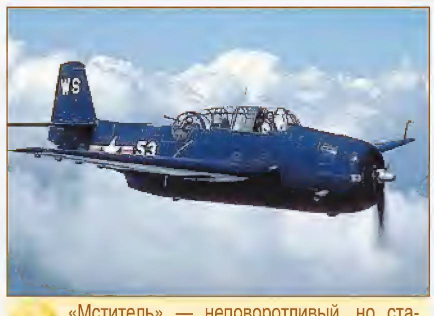


Форт Лодердель в наши дни.

та Лодерделя он был переведен совсем недавно. Основной задачей рейса были стандартные навигационные маневры над морем с прицельным бомбометанием и возвратом на базу. За несколько часов до вылета Рейса 19 точно такие же учения были проведены другой авиагруппой.

Чарльз Тейлор имел за плечами 2510 часов налета. Остальные члены экипажа были менее опытны — примерно по 300 часов каждый, из них по 60 — на «Мстителях».

Все самолеты Рейса 19 были вооружены, проверены и заправлены на 5 часов полета. Погодные условия не радовали — на море штормило; после полудня облака рассеялись, однако волнение не утихло. В 14:10 по местному времени пять «Мстителей» с 14 членами экипажа поднялись в воздух.



«Мститель» — неповоротливый, но стабильный в полете. Пилоты часто шутили, что они ведут грузовик.

Как и было принято в таких случаях, во главе построения встал курсант, а руководитель группы полетел последним. Судя по радиопереговорам, отслеживаемым с земли, бомбометание было проведено успешно. Вскоре после поворота на северо-запад во главе построения встал уже сам Тейлор. Он сообщил, что не уверен в местоположении группы. Оба его компаса вышли из строя, и он не знает, как добраться до базы.

С земли посоветовали развернуться так, чтобы солнце было по левому борту, и лететь вперед до тех пор, пока не покажется земля. Неизвестно, как поступили летчики, однако реконструкция событий показала, что они, вместо того, чтобы лететь на запад, повернули на север и стали удаляться от базы.

Радиосвязь постепенно ухудшалась. В 17:16 Тейлор сообщил, что будет держать прежний курс до тех пор, пока не кончится топливо. В 17:24 он запросил

чер. В 18:20 пришло последнее, едва различимое среди радиошумов сообщение, в котором Тейлор велел членам своей группы держаться вместе и медленно снижаться над морем.

Наземные службы постоянно пытались вычислить местоположение самолетов при помощи триангуляции (по их радиосигналу, принимаемому с различных вышек). Из-за плохой связи и постоянных помех с Кубы это сделать не удалось. В 17:50 радисты установили, что «Мстители» движутся в сторону от суши, однако к тому времени радиосвязь с ними почти полностью прекратилась. Пилоты так и не смогли получить этой информации.

Когда стало ясно, что самолеты терпят бедствие, в море вышли спасательные суда, а всем коммерческим кораблям в этой зоне был выслан сигнал о помощи.

Гидросамолет Martin Mariner — вторая жертва Бермудского треугольника.

Кроме того, в воздух поднялся бомбардировщик PBM-5 Martin Mariner. Взяв курс на поиск пропавших самолетов, тяжелый гидроплан так и не вернулся на базу. Через 23 минуты после взлета машина взорвалась над морем.

Сразу два корабля, находившиеся в районе предполагаемого падения «Мстителей», сообщили, что в 19:50 в воздухе над морем произошел взрыв с последующим горением на воде в течение 10 минут. Отсюда можно сделать вывод, что самолеты не упали в штормовое море, а взорвались над ним.

Несмотря на упорные поиски, «Мстители» так и не были найдены. В 1981 году на морском дне в районе Бермудского треугольника обнаружили обломки пяти самолетов этого типа, однако анализ номеров на двигателях показал, что это были другие машины. Дальнейшее исследование обнаружило еще одну странность — выяснилось, что все пять машин упали в одно и то же место, но в разное время.

В 1986 году во время поисков обломков шаттла «Челленджер» нашлись очередные следы падения «Мстителя» — но почему-то только одного. Четыре года спустя авиационный археолог Йон Майер поднял эти куски обшивки со дна, но определить номер самолета по ним не удалось.

множество теорий — чаще всего спекулятивных и откровенно лживых. Например, утверждается, что все летчики были едва ли не ветеранами-асами и прекрасно умели ориентироваться на море. Правительство США засекретило некоторые фрагменты радиопереговоров, в которых пилоты сообщали о странных оптических явлениях, возникающих вокруг их самолетов.

Кроме того, был пущен слух, что конструкция «Мстителей» позволяла им долгое время плавать в воде, поэтому самолеты не могли исчезнуть так внезапно. Наконец, теперь говорят, что погода в тот день была не штормовая, а самая что ни на есть спокойная, без ветра и волн. Получается, что все записи гидрометеорологической службы — наглая подделка, призванная скрыть от нас правду.

За исключением ряда случайностей и совпадений, гибель Рейса 19 — заурядное происшествие, поскольку в те очень часто. Но так как это произошло в районе Бермудского треугольника, где любая муха автоматически превращается в слона, правду мы, скорее всего, так и не узнаем.

РЕКВИЕМ

Список известных жертв Бермудского треугольника занимает несколько машинописных страниц. Это впечатляет, если, конечно, не брать в расчет огромный размер данной территории. В разное время там терпели крушение самолеты: пассажирские «Дуглас ДС-3» и «Супер Созвездие», патрульный гидроплан «Мартин П5М Марлин», истребитель «Ф-100»... Самой крупной потерей был воздушный топливозаправщик КС-135, самой «мелкой» — одномоторная «Сессна 172». Последним был тренировочный истребитель «Ф9Ф Кугуар», упавший в 1991 году.

В Бермудском треугольнике пропадали и суда — например, грузовой корабль «Циклоп» (309 человек на борту), танкер «Морская Царица Сульфур» и даже подводная лодка «Скорпион».

Бермудский треугольник губит самолеты любого размера (на снимках — КС-135 и «Сессна 172»).

Кто виноват?

И правда — кто виноват? Инопланетяне, окопавшиеся на дне океана и не подпускающие к себе людей? Энергетические кристаллы из Атлантиды, до сих пор посылающие импульсы наверх и выводящие из строя любую технику? Старые плавучие мины? Не отмеченные на картах рифы? Пираты?

Интересна версия насчет **гидрата метана** — подводного «топлива будущего», на которое очень надеются американцы и японцы. Гидрат метана образуется на глубине свыше 300 метров при температуре около 2 градусов Цельсия — условия, соответствующие тем, что имеются на дне Бермудского треугольника и большинства других зон континентального шельфа планеты. Данное вещество очень нестабильно и легко переходит в газообразное состояние.

Данные по запасам гидрата метана на конец 20 века. Одна из точек находится в Бермудском треугольнике.

Что это может означать применительно к исчезновениям кораблей? Мощное «извержение» метана под водой, вызванное каким-либо внешним воздействием (например, активностью подводного вулкана), приводит к ее мгновенному вспениванию. В результате плотность жидкости резко снижается, и она уже не может обеспечить плавучесть судов. Лабораторные эксперименты показали, что даже самое крупное судно, попавшее в «метановую зону», моментально уйдет на дно.

Гидрат метана также может губить и самолеты. Во-первых, крупный выброс этого бесцветного газа (а его запасы в океане огромны) заметно снижает плотность не только воды, но и воздуха — летательный аппарат вполне может потерять высоту, а в случае низкого полета над морем — упасть в воду.

Горящий гидрат метана.

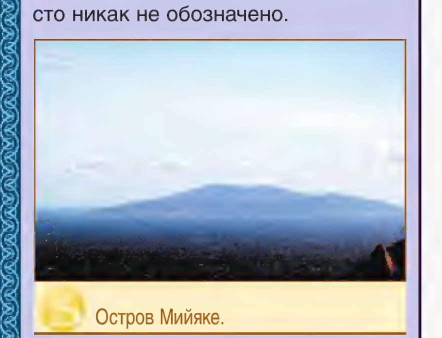
Это интересно

Бермудские острова, открытые Хуаном де Бермудесом в 1522 году. Их посещали Марк Твен и Ян Флеминг.

- Журнал «Судьба» был основан Рэймондом Палмером — редактором легендарного журнала «Невероятные истории» (Amazing Stories). Среди заслуг Палмера перед миром научной фантастики стоит упомянуть помощь восемнадцатилетнему Айзеку Азимову в публикации его дебютного рассказа «Затерянные около Весты» (1938).
- Американские пилоты прозвали «Мститель» «летающей канистрой», поскольку основной проблемой этого самолета были частые утечки топлива из бака на поверхность фюзеляжа. Возможно, это было одной из причин исчезновения Рейса 19.
- Полет Рейса 19 стал одной из сюжетных основ фильма Стивена Спилберга «Близкие контакты третьего рода» (1997). В нем пропажа самолетов имела «инопланетное» объяснение.
- Существует версия, что Тунгусский метеорит (яркий факел огня, появление огромного болота, отсутствие осколков камней) — это не что иное, как взрыв большого количества кристаллогидрата метана, накопившегося в вечной мерзлоте.
- Родина Чудо-женщины — «Райский остров», которым правят амазонки, — расположен в Бермудском треугольнике (компания DC Comics). В комиксах серии Skul the Slayer от компании Marvel действие разворачивалось посреди некоего мира, населенного людьми — жертвами Бермудского треугольника (на самом деле он был ловушкой инопланетян).
- В шестом сезоне «Секретных материалов» был эпизод, посвященный Бермудскому треугольнику, — о старинном лайнере, заброшенном из прошлого в будущее.

Интересно, что на гербе Бермудских островов изображен тонущий корабль.

«Родственник» Бермудского треугольника — Море Дьявола. Оно расположено в Тихом океане, рядом с островом Мийяке, всего в 100 километрах к югу от Токио. Такое мрачное наименование ему дали рыбаки — на официальных картах это место никак не обозначено.


Остров Мийяке.

Статистика исчезновений кораблей в Море Дьявола отсутствует — исследователям доступны лишь смутные слухи и жутковатые истории о погибших рыбацких лодках. Учитывая вулканическое происхождение острова Мийяке (последнее извержение на нем было в 1940 году), резонно было бы предположить, что если эти суеверия хоть отчасти правдивы, то виной всему могут быть подводные вулканы, способные при неудачном стечении обстоятельств уничтожить небольшое судно в считанные секунды.

Возможен и другой вариант. Работа самолетных альтиметров основана на измерении плотности воздуха. Из-за выброса метана они начнут показывать, что самолет стал внезапно подниматься вверх. Пилоту в условиях плохой видимости (ночь, облачность) не останется ничего, кроме как скорректировать курс и направить машину вниз — то есть в воду.

Кроме того, насыщение воздуха метаном может остановить реактивные двигатели, работающие на смеси углеводородного топлива и окислителя — атмосферного кислорода. Когда последнего станет не хватать, горение топлива прекратится.

Разгадкой тайны Бермудского треугольника могут быть и **суперволны**. Раньше их считали несуществующими, однако теперь, благодаря спутниковым

Повреждения, полученные норвежским танкером Wilstar в 1974 году от волны высотой (якобы) в несколько десятков метров.

но — они бывают, хоть и редко. Обычная штормовая волна достигает максимальной высоты в 15 метров. Суперволны, точное происхождение которых пока неизвестно, вырастают на 30 метров вверх — вертикальная стена воды и глубокая «яма» перед ней.

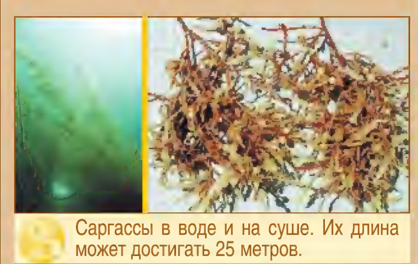
Современные суда способны выдержать удар в 15 тонн на 1 квадратный метр. Суперволна бьет с силой порядка 100 тонн на квадратный метр, и этого достаточно, чтобы разорвать в клочья даже очень крупный лайнер. Именно поэтому их никто не видел — а если и видел, то в первый и последний раз в жизни. По данным со спутников Европейского космического агентства, ежегодно в мировом океане на площади в 150 тысяч квадратных километров возникает как минимум 1 такая волна.

Существуют десятки других — менее вероятных, более прозаичных,

САРГАССОВО МОРЕ

С Бермудским треугольником часто путают Саргассово море, расположенное к юго-востоку от него. Это вполне реальная область Атлантического океана, отличающаяся повышенной соленостью воды и наличием огромных скоплений саргассовых водорослей, плавающих на ее поверхности. В этой уникальной среде обитают многочисленные морские животные, что не могло не напугать древних мореплавателей, сочинявших про это, в общем-то, совершенно безобидное место страшные небылицы (главная из них — то, что якобы водоросли опутывают корабль и не дают ему плыть дальше). Саргассово море — место, где преобладают слабые ветра переменных направлений, поэтому парусные суда могли подолгу стоять там, как бы «запутавшись» в водорослях.

Карфагенский адмирал Гимилькон, неоднократно заплывавший в 6 веке до нашей эры за Геракловы столпы, писал: «Множество водорослей произрастают между волнами, и они останавливают корабль, подобно кустам. Здесь малые морские гады плывут медленно, и даже великие монстры лениво плещутся среди наших малоподвижных кораблей».


Саргассы в воде и на суше. Их длина может достигать 25 метров.

Снимок от января 2006 года с норвежского судна Norne, попавшего в жесткий шторм. Экипаж утверждает, что высота волн достигала 24 метров.

и даже совершенно безумных теорий относительно Бермудского треугольника. Например, говорят, что этот треугольник наряду с японским Морем Дьявола — одно из немногих мест на Земле, где компас точно указывает на истинный (географический, а не магнитный) север. Обычно при прокладке курса корабля эта разница (магнитное склонение) учитывается, однако в тех районах, где компас работает иначе, возможны ошибки в навигации и, как следствие, — крушения на мелях или рифах.

На самом деле, это неправда. Магнитное склонение в Бермудском треугольнике есть — оно равно шести градусам.

Другие объяснения — влияние Гольфстрима, сложный рельеф дна, столкновения с прогулочными яхтами, постоянно курсирующими в этом районе; так называемые «голубые пещеры», засасывающие огромное количество воды; «завихрения чистого воздуха» (столкновения восходящих и нисходящих потоков, якобы губительные для самолетов)... Иногда в «бермудских» грехах обвиняются также подлые инопланетяне, жители Атлантиды, и американские спецслужбы, испытывающие в этом районе Тесла-технологии.

●●●

Провалы во времени и пространстве выглядят гораздо привлекательнее суперволн, однако эти объяснения сегодня никого не впечатляют, ведь научные объяснения загадок Бермудского треугольника иногда выглядят почти так же, или даже более фантастично, чем очередная история о «зеленых человечках».

Количество катастроф в Бермудском треугольнике не превышает среднестатистический уровень, это факт. Однако всегда есть вероятность, что за этими «обычными трагедиями» кроется нечто такое, что способно полностью перевернуть наши представления об окружающей действительности. Нужно только знать, что искать. Суперволны уже найдены. Что нас ждет дальше?

ПОСЛЕДНИЙ ПОЛЕТ

ПОХОРОНЫ В КОСМОСЕ

Забота о погребении, устройство гробницы, пышность похорон — все это скорее утешение живых, чем помощь мертвым.
Аврелий Августин

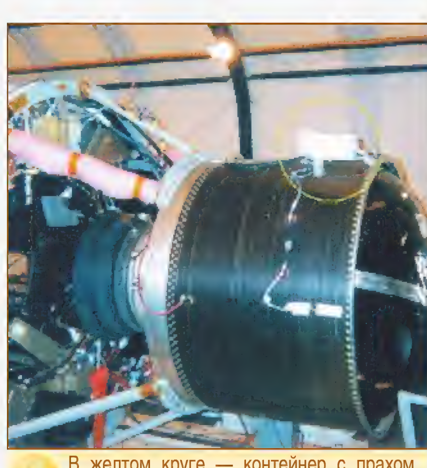
Вы когда-нибудь мечтали полететь в космос? Конечно же, да — ведь даже наши родители были уверены в том, что 2001 год мы будем встречать на орбите Юпитера. Однако светлое будущее уже, считай, наступило, а предсказания фантастов так и не сбылись. Полеты в космос стоят огромных денег и вряд ли резко подешевеют в ближайшие 10—20 лет. Но слетать-то хочется! Ведь у нашего поколения есть вполне реальный шанс сделать то, о чем люди 20 века могли лишь говорить.

Человек — существо упрямое и изобретательное. Некоторые рассуждают, как попугай из анекдота: «Если не тушкой, то хоть чучелом!», и платят приличные деньги за отправку своих останков на орбиту. Чепуха и экстравагантность? Возможно. Однако если человечество все же планирует вырваться в космос, то ему стоит задуматься над очень непростой темой — похороны за пределами Земли.

Ногами вперед

Отправка человеческих останков в космос — вопрос, действительно, странный, и на первый взгляд даже курьезный. Нечто из разряда путешествий в будущее путем глубокой заморозки тела. Однако если оставить в стороне скептицизм и взглянуть непредвзято, то мы обнаружим, что, во-первых, научная фантастика относится к похоронам в космосе со всей серьезностью, представляя их как нечто вполне естественное и обыденное, а во-вторых, это действительно работает в наши дни!

Возможно, прямо сейчас, когда вы читаете эти строки, с Земли стартует очередная ракета, несущая на своем борту необычный «экипаж» — останки десятков, а то и сотен людей. Это не фантастика, а бизнес: дополнительная прибыль от запусков искусственных спутников, плюс стимул для разработки частных ракет,



В желтом круге — контейнер с прахом, закрепленный на спутнике.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

пределы планеты.

Стоимость космических перевозок сегодня по-прежнему высока — около 20 тысяч долларов за килограмм, а для «живых» грузов еще больше. Чтобы сократить расходы на похороны в космосе, предпринимаются различные меры. Самые популярные — кремация тела и запуск урны с пеплом (массой всего 1—2 килограмма), либо, что еще дешевле — отправка за пределы Земли лишь символической порции праха в капсуле размером с тюбик от губной помады. Конечно, второй вариант нельзя назвать полноценными похоронами (скорее, мемориальными услугами), однако данный термин уже прижился и применяется повсеместно.

Вес кремированных останков не превышает 5% от прежней массы тела. Вопреки распространенному мнению, после кремации от человека остается не чистая пыль, а мелкие фрагменты костей, которые впоследствии перемалываются в пудру и выдаются родственникам.

Индивидуальный тур на небеса экономически невыгоден, поэтому останки обычно летят «эконом-классом» — по 100—200 капсул с прахом в одном контейнере. Для еще большего удешевления всей процедуры они чаще всего размещаются не на отдельных носителях, а включаются в состав полезной нагрузки других космических программ.

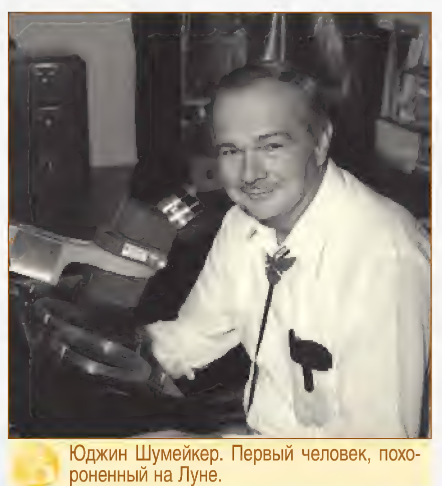
Незнающий человек представляет себе итог похорон в космосе примерно так: стальные гробы или, на худой конец, маленькие капсулы будут величественно дрейфовать в пустоте до тех пор, пока не погибнет наша вселенная. Это красиво, но запрещено.

Удар каменной крошки, движущейся со скоростью 10 километров в секунду. То же самое может произойти в космосе.

Дело в том, что за всю вторую половину 20 века люди уже успели изрядно намусорить на орбите Земли. Столкновения с деталями двигателей, кусками обшивки, замерзшим каплями антифриза и неисправными спутниками очень опасны и вполне реальны. В 1996 году французский разведывательный аппарат Cerise столкнулся с третьей ступенью французской же ракеты Ariane и потерял стабилизатор. За чистотой космоса сейчас строским космическими агентствами уже заключены соответствующие договоры, а американцы запустили несколько программ, отслеживающих космический мусор при помощи военных радаров.

Эд Уайт. Первый выход американцев в открытый космос закончился потерей защитной перчатки.

В космосе летают самые разные вещи: перчатка космонавта Эда Уайта, кинокамера, которую потерял Майкл Коллинз, разводной ключ и даже зубная щетка.



Юджин Шумейкер. Первый человек, похороненный на Луне.

Капсулы с останками людей прикрепляют к последней ступени ракеты. Подавляющее большинство таких «захоронений» не покидает гравитационного поля Земли. Вращаясь вокруг планеты, они рано или поздно войдут в атмосферу и сгорят в ней, а пепел рассеется. Время пребывания «на том свете» может составлять от 5 до 250 лет.

Если вы не хотите, чтобы на вашу «падающую звезду» кто-то загадывал желание, есть еще один, более дорогой вариант — похороны на Луне. В настоящее время их удостоился только один человек — Юджин Шумейкер (1928—1997), наиболее известный за открытие кометы Шумейкера-Леви. Он должен был участвовать в полете на Луну, однако не прошел по состоянию здоровья. Размещение частицы праха Юджина в аппарате «Лунный разведчик» (Lunar Prospector) стало наиболее правильным способом почтить его память.

Схема строения земной атмосферы.

Модуль «Лунный разведчик» — самый дорогой катафалк в истории.

Не нравится Луна? Остается только один путь — в мрачные глубины далекого космоса. Пока что не известно ни одного случая подобного захоронения, однако компании, речь о которых пойдет ниже, предлагают эту услугу всем желающим.

Бездонная могила

Как обстоят дела с космическими похоронами в реальности? Первый рейс состоялся 21 апреля 1997 — американская ракета «Пегас» с частицами пепла от 24 человек на борту вышла на орбиту высотой 578 километров. Период вращения «летающей могилы» вокруг Земли составлял 96 минут. Возврат головной части в атмосферу состоялся 20 мая 2002.

Первыми в «последний полет» отправились такие известные личности, как Джин Родденберри (создатель сериала Star Trek — другие похороны были для него просто немыслимы) и Ти-

Мне бы в небо?

На высоте всего 5 километров давление воздуха уже составляет 50% от нормы на уровне моря.

На высоте в 20 километров вода начинает кипеть при комнатной температуре. Информация о том, что кровь человека тоже закипит — миф, так как жидкости наших тел циркулируют под давлением.

На высоте 24 километров отказывают системы герметизации пассажирских самолетов.

24 километра — рекорд для полетов на воздушном шаре.

На высоте 100 километров пролегает условная граница «космоса» (линия Кармана). Аэродинамическая подъемная сила здесь больше не действует.

200 километров — стабильная орбита для спутников на несколько дней.

350 километров — стабильная орбита для спутников на несколько лет.

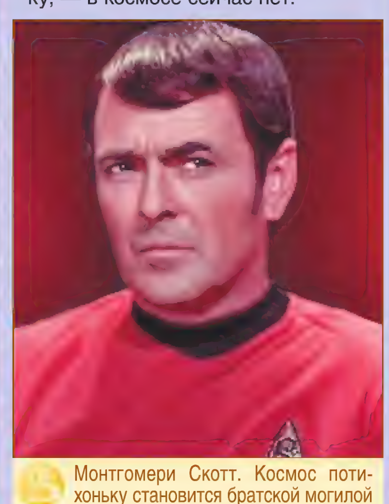
«Пегас». Прощающихся просим отойти от ракеты.

моти Лири — крестный отец Умы Турман, писатель, психолог и сторонник легализации ЛСД, снявший свою смерть от рака на видеопленку, из которой впоследствии был смонтирован развлекательный фильм «Тимоти Лири мертв».

Следом отправился упомянутый Юджин Шумейкер. Остальные захоронения проводились с использованием ракеты

Это интересно

- По состоянию на 2004 год, в космосе было похоронено около 150 человек. Вероятно, в 2006 году это число увеличится в несколько раз.
- Очередной «мемориальный» запуск запланирован компанией Space Service Inc. на февраль 2006 года. В космос будет отправлены частицы пепла 183 людей (данные на начало 2006 года, к старту число может увеличиться) из разных стран, в том числе из России. Среди прочих будет и пепел Джеймса Духана (1920—2005) — актера, сыгравшего Монтгомери Скотта, инженера корабля «Энтерпрайз» из сериала Star Trek.
- Частицы пепла, оставшиеся после кремации, полностью вычистить из печи невозможно — они неизбежно смешиваются с пеплом других людей. На практике это означает, что вместе с Юджином Шумейкером на Луну отправилось несколько десятков, а может быть, даже сотен «безбилетников»!
- Ни одного мертвого тела — по крайней мере, принадлежащего человеку, — в космосе сейчас нет.



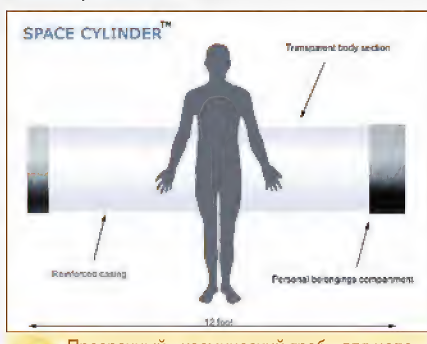
Монтгомери Скотт. Космос потихоньку становится братской могилой для команды сериала Star Trek.

Джин Родденберри на фоне декораций к Star Trek.

«Таурус» — американской «рабочей лошадки», выводящей на орбиту малые спутники. 10 февраля 1998 в космос полетел прах 30 человек, 20 декабря 1999 — 36 человек, а 21 сентября 2001 вакуум принял 43 кремационных капсулы.

Билет в один конец

Бизнес ритуальных космических услуг — отрасль молодая, но очень перспективная. К сожалению, в ней действует большое количество сомнительных организаций, предлагающих отличные условия захоронения по принципу «утром деньги — вечером стулья» (платишь взносы сейчас, а после смерти отправляешься за облака). К примеру, фирма «***Космический цилиндр***» (spacecylinder.com) обещает доставить в космос ваше замороженное тело — целиком, что по здравому размышлению представляется весьма маловероятным.



Прозрачный «космический гроб» для целого тела и личных вещей (любимые компакт-диски, фотографии и т. п.).

В настоящее время только одна такая компания регулярно выполняет взятые на себя обязательства — ***Space Service Inc***. (spaceservicesinc.com). По части «мемориальных услуг» она — всего лишь посредник, выкупающий определенное количество грузового пространства на коммерческих ракетах.

На рынок похоронных услуг в стиле «хай-тек» также может выйти молодая калифорнийская компания SpaceX, разрабатывающая собственные ракетоносители «Сокол», которые способны выводить в космос грузы массой до 24 тонн по цене не выше 2000 долларов за килограмм.

Как все это работает? У родственников усопшего, либо у человека, который

Вот так выглядят «капсулы» и «модули» — миниатюрные космические гробы.

жаждет стать космонавтом посмертно, есть два варианта на выбор: «капсула» или «модуль».

В первом случае 1 грамм праха помещается в маленькую металлическую «таблетку», а имя усопшего записывается на специальной пластине, прикрепляемой к космическому аппарату. После запуска родственники получают DVD с записью всей процедуры — от монтажа «спецгруза» на ракете до ее исчезновения среди облаков. Стоимость — 995 долларов.

За 5300 долларов можно послать в космос 7 граммов праха, упакованного в маленький металлический цилиндр. На нем будет вырезано имя усопшего и короткая (24 буквы) эпитафия. Родственникам выдадут точную копию отправленного модуля, а также, как и в первом случае, DVD.

Предлагаются и другие, более дорогие услуги, исполнение которых гарантируется «в некотором будущем» (вероятно, когда наберется достаточно участников, чтобы окупить расходы). За 12500 долларов 1 грамм праха может быть отправлен на Луну — с падением на ее поверхность либо с выводом на орбиту и последующим, отложенным на много лет «прилунением». За ту же сумму такая же порция праха сможет отправиться в открытый космос, за пределы Солнечной системы.

Выбрав подходящий сервис, родственники оплачивают его и получают по почте специальный набор — контракт, анкету на покойного (для размещения биографии на сайте) и контейнер для

«Капсулы» и «модули» упаковываются в контейнер.

«с запасом» — в два раза больше, чем необходимо для выведения в космос.

Это делается на тот случай, если первый запуск окончится неудачно — тогда вторая, «запасная» порция будет отправлена бесплатно. Если же все прошло нормально, ее вернут родственникам, либо (по их желанию) развеют над морем около стартовой площадки. До «времени Ч» прах будет храниться в сейфе компании.

Запуски производятся с военной авиабазы Ванденберг к северо-западу от Лос-Анджелеса. О готовности к запуску сообщается заблаговременно, однако конкретная дата становится известна за 1—2 дня до старта. В стоимость любой услуги входят официальные мероприятия, на которые родственники могут приехать, предварительно известив организаторов. Расходы на путешествие и проживание в отелях — за собственный счет.

Перед запуском родственников собирают в специально отведенном месте рядом со стартовой площадкой. Там на торжественно задекорированной площадке проводится небольшой «траурный митинг» — желающие могут послушать музыку, выступить с трибуны и понаблюдать за взлетом ракеты.

Проводы в последний путь.

Местоположение некоторых спутников — в том числе и «похоронных» (модель Celestis) — над земной поверхностью можно отследить на сайте fourmilab.ch/earthview/satellite.html. Если изображение темное — значит, спутник находится над ночной стороной планеты. Подождите примерно 45 минут — и он выйдет из тени.

Крупнейшие мировые религии относятся к погребению в космосе либо нейтрально, либо неодобрительно. Это связано в первую очередь не с экзотичностью места, где будут находиться останки человека, а с тем, что они подверглись кремации. К примеру, христианство учит о всеобщем воскрешении умерших после второго пришествия Христа. Уничтожение бренных останков противоречит этой догме. Католичество разрешило кремацию совсем недавно, а православие до сих пор позволяет проводить ее лишь в крайних случаях (войны, эпидемии и т. п.).

В этой связи интересны траурные церемонии, подготовленные для экипажа «Аполлона-11» в случае провала их лунной миссии. Специалисты опасались, что модуль «Орел» не сможет взлететь. На всякий случай было записано поминальное обращение президента Никсона к нации. Связь с еще живыми космонавтами предполагалось отключить, и провести на Земле заочную церемонию на манер похорон в море, проводимых при отсутствии тел погибших — с торжественными речами и бросанием цветов в воду (аналогичным образом были организованы «похороны» пассажиров Титаника). Единственное различие — в речи священника вместо слова «океан» прозвучало бы «глубочайшая из глубин».

Старт ракеты «Таурус» с прахом людей на борту (20 декабря 1999 года).

Туды их в качель

Как показаны космические похороны в научной фантастике? Вулканец Спок из сериала Star Trek после своей героической смерти был помещен в фотонную торпеду и отправлен на ней в сторону зарождающейся планеты Генезис (где он неожиданно возродился). Похожая судьба постигла и Фрэнка Пула — персонажа культового фильма Стэнли Кубрика по сценарию Артура Кларка мевший компьютер HAL 9000 столкнул Фрэнка с корабля в открытый космос. Его тело, сохранившееся в скафандре, было найдено тысячу лет спустя и оживлено (роман «3001: Последняя Одиссея»).

Спок. Надо было его в бомбу засунуть, так надежнее.

В сериале «Вавилон 5» множество персонажей было кремировано в космосе — их гробы отправляли к звездам. Такая романтика в фантастике встречается нечасто — например, в фильме «Враг мой» (1985) похороны пилотов, погибших на войне с инопланетянами, проходили вполне рутинно.

Также в космосе нашли покой капитан Фьючер — герой Эдмонда Гамильтона (впоследствии выяснилось, что похороны были разыграны), Филип Фрай из мультсериала «Футурама» (несколько раз, в том числе и на орбитальной станции-кладбище), Кейн (первая жертва из фильма «Чужой»), Диззи Флорес (солдат из фильма «Звездный десант») и спартанцы — суперсолдаты из игровой вселенной Halo.

• • •

Мы живем в странное время. Науку двигают вперед деньги, и любое передовое начинание зависит от его прибыльности. Раз уж некоторые богачи платят деньги за самые невероятные манипуляции над своим бренным телом (например, можно запечь кремированный пепел при сверхвысоком давлении и температуре, превратив его в бриллиант), значит, ворота морга в буквальном смысле могут вести на небеса.

Увы, но за последние десятилетия количество пилотируемых запусков неуклонно сокращается. Если у человечества в ближайшем будущем не появится мощного стимула для полетов в космос (например, соревнования между США и Китаем), то похоронная мысль может продвинуться так далеко, что на Марс первыми отправятся не живые люди, а покойники.

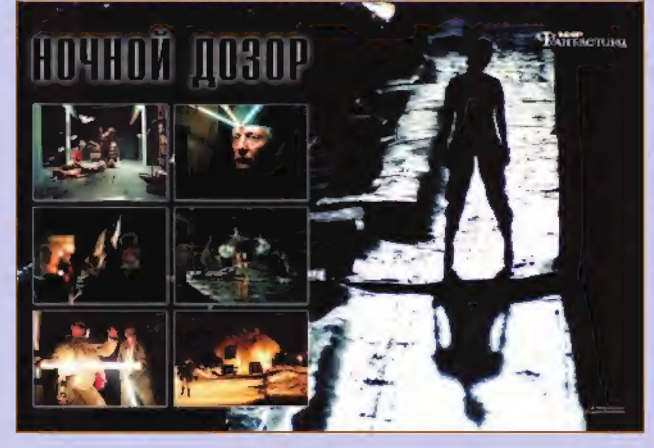
ЧТО БЫЛО РАНЬШЕ

2 года назад

В журнале: *96 страниц + постер формата А2 + компакт-диск.*

Самый «дозорный» номер в истории «МФ». Интересен тем, что появился в продаже за полгода до премьеры «Ночного дозора», но при этом содержал развернутую рецензию на фильм! Нашему постоянному автору Дмитрию Тарабанову удалось посмотреть нефинальную версию «НД» с отсутствующими спецэффектами и далеким от идеала монтажом. Но главное — фанаты получили полноценный отзыв на будущую кинокартину!

Большое интервью Сергея Лукьяненко и материал о мире Иных позволил назвать «Ночной дозор» «Темой номера» в апреле. А еще там был специальный конкурс на знание вселенной Дозоров!



Присутствовала и приятная техническая новинка. Постер увеличился в размере вдвое и печатался отдельно от журнала. Тем самым в «МФ» удалось выкроить еще 4 страницы под статьи. Раньше их занимал постер.

Цитата номера: *Написать еще несколько одинаковых историй совершенно в духе «Ночного дозора» на уровне беготни за вампирами, схватки с очередной бандой оборотней — такой сериал можно тянуть бесконечно, но смысл?* **(Сергей Лукьяненко)**

1 год назад

В журнале: *128 страниц + постер формата А2 + DVD или компакт-диск.*

Культовый «Донни Дарко» на DVD и славянское фэнтези в качестве основной темы. В качестве «древнерусского» бонуса — статья о древних славянах на войне. Рецензенты ругали в этом месяце третью часть «Блейда», забагованную постапокалиптическую RPG под fallout'ообразным названием The Fall и книги Юлии Остапенко (рассказ которой, кстати, опубликован в этом же номере «МФ»).

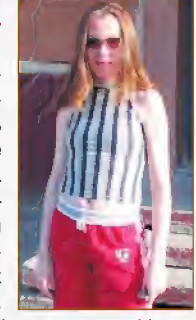
Самое приятное воспоминание от апрельского выпуска — рожденная в муках рубрика «Если бы...», замысел и воплощение которой полностью принадлежат Михаилу Попову. С тех пор статьи о парадоксальных изобретениях, лженаучных теориях и том, что могло бы произойти, но не произойдет никогда, радуют читателей «Мира фантастики» ежемесячно.

Цитата номера: *Византийцы свою историю переписать уже не смогут. И хазары тоже не смогут. То, что история России еще не дописана, — исчерпывающее доказательство силы и эффективности русского оружия.* (Игорь Край)

Труженики фантастического цеха

«Мир фантастики» продолжает брать блиц-интервью у сотрудников журнала.

Светлана Карачарова, редактор разделов «Игровой клуб» и «Врата миров»



Что тебя больше всего привлекает в работе над журналом, посвященным фантастике?

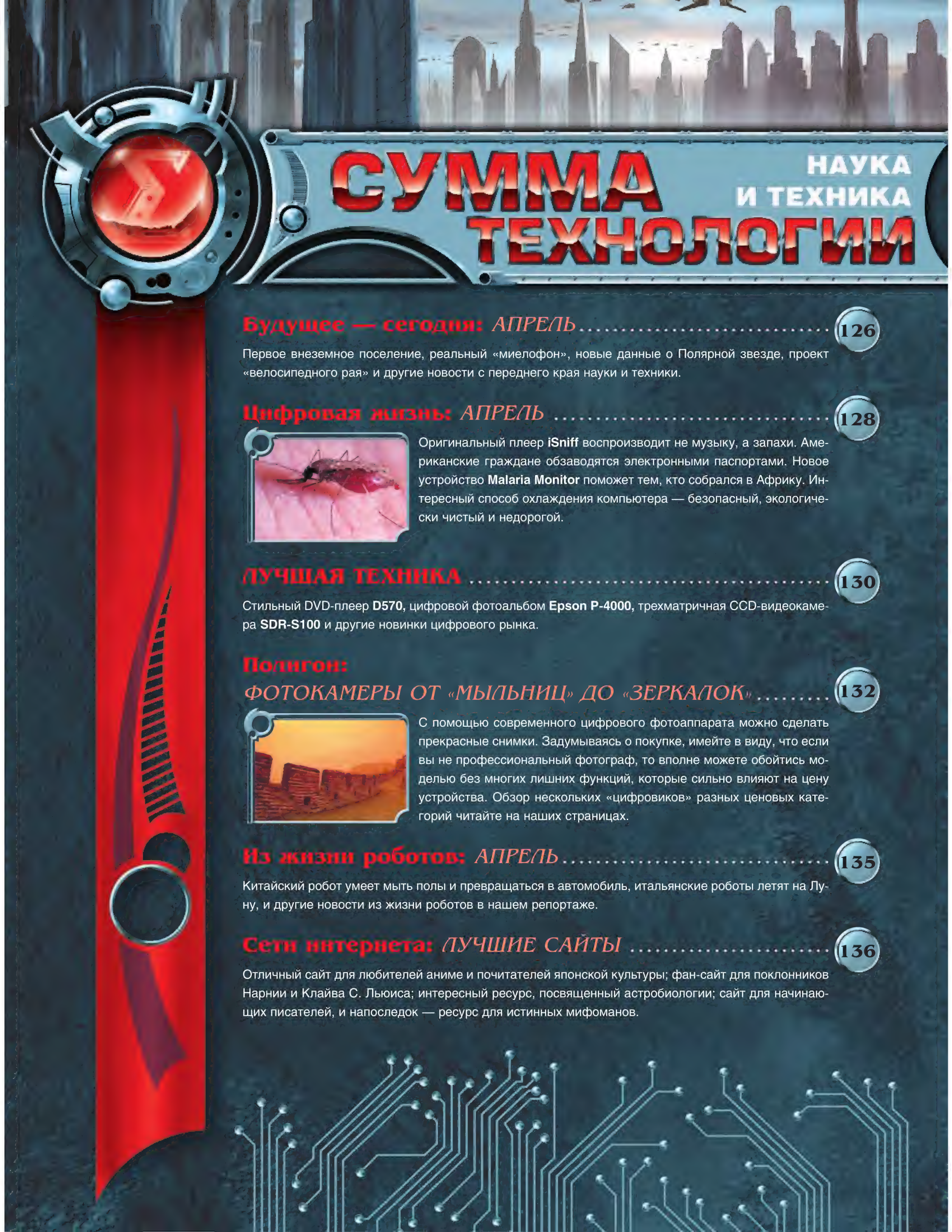
Я всегда увлекалась фэнтези, даже решила написать роман, но застряла на рисовании карты. Теперь мысли оформились, но времени уже нет. Думаете, я об этом сожалею? Да ни боже мой. Вся наша работа — сплошная фантастика. Героическая за три дня до сдачи номера, лирическая по вечерам, а временами так и вовсе юмористическая. Например, когда почту читаешь. Фантастика была моим хобби — а стала работой, и привлекает меня в ней абсолютно все.

Сколько времени в неделю тратишь на компьютерные игры?

Не считала. Но за той игрой, которая меня зацепит, я могу просидеть сутки. Впрочем, я очень требовательна к играм, и сейчас такого почти не бывает. Последнее время увлекаюсь онлайновыми играми, в частности — World of Warcraft.

Что нового открыла для себя после того, как стала штатным сотрудником журнала?

Многое. Редакционный шкаф с подборкой лучшей фантастической литературы, например. А если серьезно, главное открытие — это люди. Сотрудники «МФ» оказались очень интересными людьми, и я уже не представляю, что было время, когда я их знала только по «никам» в ICQ.



СУММА ТЕХНОЛОГИИ

НАУКА И ТЕХНИКА

Алексей Талан

Что чувствует солдат?

Солдат в обмундировании Future Force Warrior.

Ученые США совместно с оборонным агентством ***DARPA*** разработали в рамках программы Army Future Force Warrior систему, способную расшифровать эмоции человека. Впрочем, не стоит радоваться появлению настоящего миелофона: машинка работает не столь прямолинейно, а лишь сопоставляет активность мозга с другими параметрами.

В состав боекостюма будет входить ряд разнообразных нейробиологических сенсоров, следящих за давлением, пульсом, температурой тела и т. п. Подключаются датчики к беспроводной компьютерной сети, которая и следит за самочувствием солдат. Изюминка инновации в следующем: зарегистрировав, как ведет себя человек в нормальной ситуации, система подскажет, каким образом общаться с воином на поле боя. К каждому солдату найдут индивидуальный подход и будут сообщать ему лишь ту информацию, которую он сможет понять и использовать. Военные надеются, что изобретение выведет выполнение миссий на новый качественный уровень, помогая в стрессовых ситуациях.

В поисках подводного разума

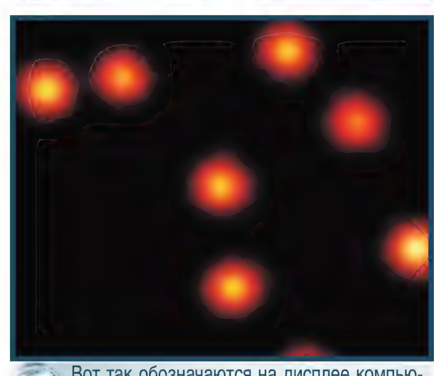
Японский корабль «Чику» отправился в плавание, чтобы найти жизнь под морским дном на глубине 4 километра. Устройство должно добраться до мантии и обнаружить признаки жизни, способной существовать при высоких температурах (200 градусов по Цельсию) и давлении, используемом при промышленном производстве алмазов. Глубинные существа, если они есть на самом деле, должны существовать благодаря геотермальной, а не солнечной энергии.

Японцы заявляют, что по значимости их миссию можно сравнить с высадкой американцев на Луну. Автоматический бурильщик установит под землей специальные сенсоры, которые помогут предсказывать землетрясения во всей Восточной Азии. Также «Чику» запустит к поверхности капсулу с образцами мантии. Даже если новые формы жизни не будут обнаружены, геологи получат бесценные образцы древней породы, которые немало расскажут о сейсмической, вулканической и геологической активности, ледниковых периодах, катастрофах, а также о тех условиях, что царят под земной корой.

В качестве зоны для бурения выбран японский архипелаг, где толщина земной коры сравнительно невелика. Работы начнутся на глубине 2,5 километра в 200 километрах от города Нагоя. Сам проект влетел в копеечку: каждый год бурения обойдется в несколько миллионов долларов. Кроме Японии, в эксперименте принимают участие страны Европы, Китай, США и Южная Корея.

Подземная система была запущена считанные минуты назад!

Золото — в мозг


Вот так обозначаются на дисплее компьютера наночастицы в мозге.

Исследовать человеческий мозг ученые из университета Бордо будут с помощью золота. Узнав, как путешествуют биомолекулы, человечество на шаг приблизится к разгадке устройства мозга.

Химики ввели в состав биомолекул наночастицы золота размером 5 нанометров, благодаря которым стало возможным следить за серым веществом. Если лазером осветить участок мозга, включающий промаркированные драгоценным металлом молекулы, то по возникшим источникам тепловой энергии можно будет изучать механизмы памяти, действие лекарственных препаратов и другие процессы. Получая лазерную энергию, золото начнет выделять тепловую, таким образом обозначая свое присутствие.

Этот точный, как считают ученые, метод позволяет использовать даже 2,5-нанометровые частицы и называется фототермическим. Пока что эксперименты проводились лишь на крысах.

Ядерный корабль к Плутону!

Зонд New Horizons рядом с Плутоном.

Американский космический аппарат New Horizons размером с рояль стартовал с мыса Канаверал в январе этого года. Миссия корабля — преодолеть 3 миллиарда километров, отделяющие нас от Плутона, ледяной планеты на окраине Солнечной Системы.

Оторвавшись от Земли, ракета быстро набрала скорость 36 тысяч метров в минуту — в сто раз быстрее авиалайнера. Зонд стал самым быстрым аппаратом, запущенным человеком в космос. Через 9 часов после старта он добрался до Луны, а через год окажется в районе Юпитера.

Запуск зонда, правда, был довольно опасным. Произойди что-нибудь нехорошее при взлете, в атмосфере Земли распылилось бы 12 килограммов радиоактивного топлива — плутония. К счастью, радиационный фон остался в норме. Ядерное топливо зонд израсходует на работу сенсоров и других исследовательских приборов. По мере продвижения к Плутону **New Horizons** будет посылать на Землю собранную информацию, а его цель будет достигнута еще не скоро — в 2015 году.

Тройная звезда

Всем известная Полярная звезда, верный спутник мореплавателей, оказывается, вовсе не звезда, а... целых три. С помощью космического телескопа Хаббла ученые смогли определить, что яркая точка на небосклоне — тройная звездная система.

Неизменной остается лишь та, что в центре, — Полярная Звезда.

До этого астрономы установили, что Полярная звезда, сверхгигант в две тысячи раз больше Солнца, пульсирует, то есть меняет яркость. Звезда находится в созвездии Малая Медведица и примечательна тем, что, во-первых, не двигается с места при суточном вращении планеты и, во-вторых, всегда указывает на север.

Первый спутник Полярной звезды получилось разглядеть даже с Земли, тогда как второй удалось обнаружить лишь с помощью телескопа Хаббла. Астрономы поставили себе задачу как можно точнее определить орбиту и массу тройной звезды. Полярная звезда — ближайшее к нам светило типа цефеид, по яркости и массе которых ученые определяют разбегание галактик и расстояние между ними. Рассчитав массу Полярной звезды, человечество сможет подробнее узнать об устройстве Вселенной.

Лунная база

Австралийский астронавт Энди Томас мечтал через пару лет спокойно удалиться на пенсию, однако не тут-то было. ***NASA*** привлекло космического волка к проекту строительства лунной базы. Судя по всему, американское агентство всерьез хочет обосноваться на Луне, тем более что на пятки наступают японцы, также опубликовавшие свои планы.

Закладка первого внеземного поселения произойдет уже через девять лет. Вначале точно определят место, лучше всего подходящее для базы, и направят туда многочисленных роботов и жилые модули. Затем настанет черед людей — первых, кто проведет на Луне полгода, исследуя поверхность и устанавливая необходимые автоматы. Предположительно, высадятся люди рядом с залежами воды, которой на спутнике немало. Доступ к голубому ресурсу позволит наладить выработку кислорода для будущих жителей и водорода в качестве топлива.

Сначала на Луну будут отправлены модули и вездеходы.

Лунная база, какой ее видит NASA.

Велосипедный рай

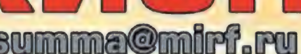
Велосипедистам в современных мегаполисах приходится нелегко. Отсутствие велодорог и культуры движения в большинстве городов мира ставит крест на экологически безопасном, здоровом и тихом способе передвижения. Такая ситуация очень не понравилось канадскому велосипедисту и архитектору Крису Хардвику.

Крис предложил построить **Velo-City** — систему из прозрачных труб на высоте 10 метров от земли. Внутри туннель будет разделен на два — для движения в разные стороны. Также предусмотрено трехполосное движение — для быстрой, умеренной и медленной езды. Внутри туннеля будет создаваться попутный ветер, который позволит разогнаться до 50 километров в час.

Небо, тишина, свежий воздух и... велосипед.

Трубы Velo-City смогут пронизать весь город — офисы, магазины, центры развлечений, станции метро, вокзалы. У входа в велосипедную систему расположатся автоматы, предлагающие взять велосипед напрокат. В систему могут быть встроены электрические и оптоволоконные городские сети, к месту придутся и солнечные батареи. Когда «велосипедный рай» станет реальностью, пока неизвестно. Надеемся, что в будущем велосипед не утратит популярности, и пассивные способы передвижения вроде футуристических лифтов-капсул не смогут заменить двухколесного друга.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ



Алексей Талан

Скажем малярии «нет»

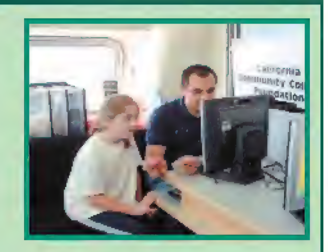
Собираясь в глубь Африки, приготовьтесь, что вам предстоит столкнуться с жарой, болезнями и антисанитарными условиями. Конечно, лучше не забывать делать прививки. Но не стоит пренебрегать и другими методами защиты.

Изобретатель Герван Лyббе создал устройство **Malaria Monitor**, выполненное в виде наручных часов. Четыре раза в день аппарат прокалывает кожу и анализирует кровь. Если концентрация возбудителей малярии превысит допустимый уровень, на дисплее прибора появится яркое изображение москита. Изобретение способно не на словах спасти жизнь, так как выявляет болезнь еще до первых симптомов и позволяет остановить ее развитие в зародыше.

Представители Международной организации здравоохранения и некоторые страны Африки уже выказали интерес в приобретении устройства стоимостью 280 долларов. Интересно, создаст ли Герван Лyббе аналогичный прибор для выявления, скажем, гриппа или депрессии. Подобная новинка, если совместить ее с часами или КПК, пришлась бы кстати в современном мире.

Электронные паспорта

В ближайшем будущем американские граждане обзаведутся электронными паспортами. Документ представляет собой пластиковую карточку с микрочипом, где записаны идентификационные данные владельца.



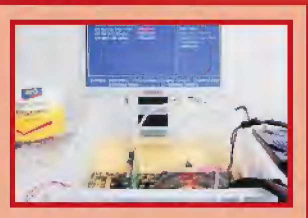
Тестирование системы ведется в международном аэропорту Сан-Франциско, где ею пользуются дипломаты и бизнесмены. Кроме США, в испытаниях участвуют Австралия и Сингапур, установившие считыватели в своих аэропортах.

Чтобы информация, записанная в микрочип, не попала в руки недоброжелателей, применяются система Basic Access Control и технология Public Key Infrastructure, испытания которых сейчас и проходят. В паспорт записываются цифровая фотография и личные данные: дата рождения, пол, национальность, семейное положение, группа крови. Часть информации, вероятно, будет записана «намертво» — изменить ее не удастся. А обновят информацию — в случае рождения ребенка или смены места работы — государственные служащие.

Главное — неординарный подход

Удалые парни из Мюнхена предложили оригинальный способ охлаждения компьютера. Во-первых, он бесшумный. Во-вторых — экологически безопасный и недорогой.

Изобретатели поместили всю «начинку» компьютера в прозрачный пластиковый системный блок с двумя вентиляторами, и замазали все щели силиконовым герметиком. Затем немцы открыли восемь литровых бутылок с растительным маслом и... вылили содержимое прямо в компьютер. Наконец, испытатели включили машину и стали работать на почти безмолвном ПК.



Растительное масло не проводит электрический ток и не портит микросхемы компьютера. Зато обладает отличной теплопроводностью, быстро избавляя процессор и видеокарты от лишнего тепла. Перед тем как использовать масло, немцы залили систему деионизированной водой, однако субстанция не подошла: через пять минут после включения компьютер замкнуло. Впрочем, стоило деталям высохнуть, как они вновь заработали.

Пахнущий плеер

Компания ***RunMan*** отметилась выпуском необычного музыкального плеера. Внешне устройство ничем не отличается от современного цифрового проигрывателя, однако вместо музыки новинка воспроизводит… запахи.

Плеер называется **iSniff** и создает стереозапахи с помощью двух трубочек. Запахи скомбинированы в так называемые мелодии, закодированные в файлы особого формата. При этом сохранить возможно только те из запахов, которые может воспринимать нос человека.

Ожидается, что увлечение симфониями ароматов в ближайшее время наберет невиданную популярность. Создатели устройства считают, что **iSniff** призван не только удовлетворить спрос «меломанов», но и сыграет не последнюю роль в распространении нового вида искусства. Скачать композиции не составит труда — уже в этом году в интернете появится немало тематических сайтов. Обойдется забавная вещица в 95 долларов, что сопоставимо со стоимостью неплохих MP3-плееров.

В ближайшем будущем ***RunMan*** готовится представить мощную шестиканальную ароматическиую систему 5.1 для дома. Называться продукт будет **BigSniff 5.1**.

ЛУЧШАЯ ТЕХНИКА

summa@mirf.ru

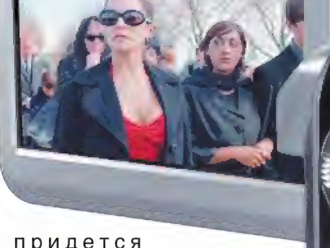
Иван Нечесов

Panasonic SDR-S100 • Цифровая видеокамера

Качество видеосъемки почти не зависит от габаритов камеры — доказано ***Panasonic***. Японская компания выпустила трехматричную CCD-видеокамеру **SDR-S100** размером чуть больше пачки сигарет. Камера использует систему кодирования-декодирования MPEG-2 — производители обещают нам DVD фабричного качества.

Снять художественный фильм не получится: чтобы найти нужные профессиональные регулировки, придется серьезно покопаться в меню. Цифровой процессор Crystal Engine подавляет шумы и повышает разрешение, а система оптической стабилизации изображения (O.I.S. для видео и Mega O.I.S. для фото) сводит на нет дрожание руки неопытного оператора. Не удивляйтесь тому, что максимальное разрешение фотоснимка зашкаливает за 3 мегапикселя — в камере используется технология четырехкратного повышения плотности распределения пикселей.

Максимальный объем памяти составляет 2 Гбайт (соответствующая карточка Secure Digital — в комплекте). Маловато: видеоролики с разрешением 640x480 точек заполняют все свободное место на флэшке всего за 25 минут. В коробочке с **S100** нашлось место для пульта дистанционного управления и удобного ремешка для ношения камеры на шее.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Сенсор: 1,6-дюймовая 3CCD-матрица; 3,1 млн. эффективных пикселей
Дисплей: Цветной ЖК-экран с диагональю 2,8 дюйма (разрешение — 210000 пикселей)
Карты памяти: Secure Digital (SD)
Диапазон выдержек: 1/25—1/8000 с
Оптическое увеличение: 10x
Цифровое увеличение: 700x
Максимальное разрешение фото: 2048x1512 точек
Запись видео: 640x480, 50 кадров в секунду
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, ASF, WAV, MP3, WMA
Источник питания: Встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 79x97x51 мм
Вес: 180 г
Где купить: www.ultracomp.ru
ЦЕНА: ***$1029***

Epson P-4000 • Цифровой фотоальбом

Далеко не каждый цифровой фотоаппарат оборудован большим дисплеем. А ведь понять, насколько резким и удачным получился снимок, можно только на экране размером не меньше трех дюймов. **Epson P-4000** призван решить эту и многие другие проблемы заядлого фотографа.

Фотоальбом оснащен отличным ЖК-дисплеем, на котором можно разглядеть любой снимок в мельчайших деталях. Более того, при желании картинку можно вывести на стену или большой экран — предусмотрены разъемы для проекторов, телевизоров и компьютерных мониторов.

В основе **P-4000** лежит 80-Гбайт винчестер, призванный удовлетворить самые смелые чаяния ненасытных фотографов-профи. Места хватит на внушительную коллекцию снимков в форматах JPEG, RAW и TIFF, а если останется свободное пространство, его можно будет занять фильмами и музыкой. Совместимость с картами памяти Compact Flash и Secure Digital позволит обновлять коллекцию данных в дороге.

В фотоальбоме есть встроенный монодинамик и выход для наушников. В левой части лицевой панели находится кольцеобразный джойстик и несколько маленьких кнопок, в числе которых клавиша Print — для печати фотографий на принтере без участия компьютера.

Устройство не поддерживает файлы WMA, WMV, MPG и с ролью MP3-плеера справляется на троечку — штатные наушники звучат неубедительно, между композициями часто образуется 10-секундная пауза и, к тому же, нет возможности создавать и редактировать плей-листы. Дисплей **P-4000** весьма прожорлив: заряда встроенного аккумулятора хватает на 3 часа просмотра фотографий; если крутить видео, батарея сядет на полчаса раньше. В комплекте поставки — все самое необходимое: руководство пользователя, набор кабелей, диск с программами, подставка, а также футляр и ремешок для переноски фотоальбома.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
Встроенный винчестер: 80 Гбайт
Дисплей: ЖК-экран с диагональю 3,8 дюйма (97 мм)
Разрешение экрана: 640x480 точек
Карты памяти: Compact Flash и Secure Digital
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, TIFF, RAW, Motion JPEG, MPEG-4, MP3, AAC
Источник питания: Встроенный аккумулятор емкостью 2600 мАч
Время работы без подзарядки: до 3 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 147x315x84 мм
Вес: 410 г
Где купить: www.megashop.ru
ЦЕНА: ***$654***

DVTech D570 • Бытовой DVD-плеер

Инженеры компании ***DVTech*** уменьшили стандартный DVD-плеер до размеров «слим». Немного изменили форму, переместили лоток для диска в верхнюю часть корпуса и назвали свое детище **D570**. Проигрыватель выглядит ярко и навевает розенбаумовское «пластинки крутится диск». Особенностью плеера стала возможность закрепить его на вертикальной поверхности.

Плеер проигрывает DVD, CD, MPEG4, MP3, JPEG — впрочем, в этом нет ничего особенного. На тыльной стороне проигрывателя расположено множество разъемов на любой вкус: SCART, S-Video, цифровые и аналоговые аудио- и видеовыходы. Несмотря на то, что караоке для большинства — бесполезная «примочка», ребята из DVTech разместили на задней панели плеера два гнезда для микрофона и регулятор уровня его громкости.

На лицевой панели **DVTech D570** — минимум кнопок. Зато в комплект поставки входят два пульта ДУ: один покрупнее, другой — покомпактнее. Тот, что побольше, выполнен в приятном на ощупь прорезиненном корпусе, кнопки у него подсвечены зеленым светом. Маленький пульт-пирожок значительно легче и намного тоньше. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые носители: DVD, DVD±R/RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, MPEG4, NERO-Digital, Audio CD, VCD, SVCD, HDCD, MP3, WMA, JPEG, XviD
Аудиодекодеры: Dolby Digital 5.1, DolbyPro Logic 2
Потребляемая мощность: 20 Вт
Разъемы: SCART, S-Video, композитный, компонентный, стерео и аналоговый 5.1 выходы, цифровые оптический и коаксиальный аудиоразъемы
Количество пультов ДУ: 2
Размеры: 215x360x55 мм
Вес: 1,4 кг
Где купить: www.dvtech.ru
ЦЕНА: ***$110***

BBK OPPO X11 • MP3-плеер

Дизайнеры ***BBK*** едят свой хлеб не зря: **X11** так и просится на шею какой-нибудь длинноногой красавицы. Он много дешевле, чем популярные в кулонах топазы, смотрится ничуть не хуже и приносит значительно больше пользы. 512 Мбайт, конечно, не вместят всей музыкальной коллекции, но для самых любимых композиций памяти хватит.

В **X11** используется аудиопроцессор Philips, который обеспечивает высокое качество звучания и хорошую выходную мощность на наушники. Цифровая система обработки звука Life Vibes, в свою очередь, усиливает низкочастотную составляющую композиции и расширяет панораму звукового поля. Встроенный FM-тюнер ловит радиостанции в диапазоне от 76 до 108 МГц. Конечно же, есть диктофон, таймер и полностью русифицированное меню. На двухцветном OLED-экране отображается содержимое ID3-меток или текст проигрываемой композиции (имеется поддержка функции Lyrics).

Аккумулятор обеспечивает до 8 часов непрерывной работы; зарядка осуществляется от сети переменного тока или USB-порта компьютера. Ремешок для ношения плеера на шее, высококачественные наушники ***Sennheiser*** и защитный чехол — в комплекте. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: Трехстрочный OLED-экран
Объем памяти: 512 Мбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV
Выходная мощность: 18 мВт на канал
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Источник питания: Встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 8 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 28x49x13 мм
Вес: 22 г
Где купить: www.ergodata.ru
ЦЕНА: ***$112***

Philips 20PF4110 • ЖК-телевизор

Кухня для русского человека — больше, чем место для приготовления еды. Эта комната нередко становится информационным центром квартиры: здесь мы беседуем, встречаем гостей и даже иногда работаем. Так почему бы не купить в кухню хороший «ящик»? Тем более, что ***Philips*** выпустила **20PF4110**. Малоформатный ЖК-телевизор с элегантной подставкой и тремя кнопками на передней панели смотрится на редкость пафосно.

В телевизоре используется VGA-матрица повышенной четкости; экран защищен прочным и тонким антибликовым стеклом — в яркий солнечный день картинка остается яркой и четкой. **20PF4110** не отличается рекордными яркостью, контрастностью и временем отклика, но глаза за телевизором не устают.

В телевизоре используется пара динамиков общей мощностью 4 Вт. Алгоритм Incredible Surround расширяет виртуальное расстояние между двумя динамиками; в результате усиливается стереоэффект и создается естественное звуковое пространство. ●

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диагональ: 20 дюймов (51 см)
Формат изображения: 4:3
Разрешение экрана: 640x480 точек
Яркость: 450 кд/кв. м
Контрастность: 350:1
Время отклика: 25 мс
Углы обзора: 176/176 градусов (по горизонтали/вертикали)
Тюнеры: PAL, SECAM
Аудиосистема: 2 динамика мощностью по 2 Вт
Основные разъемы: Композитный вход RCA , SCART, S-Video, DVI-D
Потребляемая мощность: 55 Вт в рабочем режиме
Размеры: 386x583x87 см
Вес: 8,8 кг
Где купить: www.atvbazar.ru
ЦЕНА: ***$600***

Александр Горин

summa@mirf.ru

ЩЕЛЧОК ИЗ РУЖЬЯ

ФОТОКАМЕРЫ ОТ «МЫЛЬНИЦ» ДО «ЗЕРКАЛОК»

Перед покупкой фотокамеры главное — понять, для каких целей вам нужен фотоаппарат. Одно дело, если вы просто хотите фотографировать друзей и рассылать им эти снимки по интернету. И совсем другой случай, если вы хотите заниматься профессиональной съемкой и не удивляетесь, услышав слова «светосила» и «экспозиционная вилка».

Раньше качество цифрового фотоаппарата во многом зависело от количества мегапикселей. Теперь этот параметр не столь критичен: для повседневного использования хватит и модели с матрицей на 5 Мпикс. Куда большее значение имеют возможности настройки камеры, скорость работы и объектив.

Электроника нового поколения лучше обрабатывает сигнал и точнее определяет параметры экспозиции и баланс белого. Появились системы стабилизации изображения. Важным параметром остается светосила объектива — ее определяют по наименьшему значению диафрагмы для него. Эта характеристика показывает, сколько максимально света способен пропустить объектив. Чем меньше число, тем лучше.

У всех современных аппаратов есть системы автофокуса. Такие камеры позволяют владельцу не задумываться об экспозиции и фокусировке. Главное, чтобы объект попал в специальную рамку, расположенную в поле зрения видоискателя. Модели более высокого ценового уровня позволяют «вмешиваться» в этот процесс и задавать параметры вручную. Для юных натуралистов и любителей заглянуть в глаза пауку потребуется режим макросъемки — он позволяет снимать крупным планом мелкие объекты.

Сегодня мы рассмотрим аппараты разных классов и расскажем, в чем их коренные отличия. Это поможет определить, модель какой ценовой категории нужна именно вам.

Sony DSC-W17

Sony DSC-W17 — компактный аппарат (92x61x37 мм) с классическим дизайном. Вес — примерно 200 г. Примечательно, что в камере используется 1/1,8-дюймовая 7-мегапиксельная матрица (3072x2304). Их обычно устанавливают в более громоздкие модели. Это позволило улучшить качество снимков по сравнению с одноклассниками.

Sony DSC W17 — компактная «мыльница» с высоким качеством снимков и сочной цветопередачей.

Canon PowerShot S2 IS — универсальный инструмент для фотолюбителя.

На верхней панели находится утопленная кнопка включения, правее — колесо выбора режима съемки и кнопка спуска затвора. Всего режимов 12, среди них есть ручной. Правда, настроить баланс белого вам не позволят.

Основную часть задней панели занимает ЖК-экран. Он не поворотный, зато большой (2,5 дюйма) и яркий. Есть простенький видоискатель — бесполезная вещица, так как обзор ограничен и в нем не отображается информация.

В правом верхнем углу расположены клавиши управления зумом. Ниже — кнопки настройки и вызова меню. Есть возможность вывести на экран гистограмму, на ходу выбрать разрешение снимка (7, 5, 3, 1 Мпикс и т. д.). Интерфейс **DSC-W17** русифицирован, обладает внушительным количеством настроек для аппарата этого класса.

На основании камеры есть откидная крышка. За ней открывается доступ к разъему для флэш-памяти стандарта **Memory Stick** и месту для двух батареек типа АА. Аккумуляторов из комплекта поставки хватает на 300 снимков — неплохой результат.

Традиционно в камере использована оптика **Carl Zeiss**, на этот раз с трехкратным зумом. Стандартная вспышка вполне пригодна для применения. Для установки камеры на штатив предусмотрено металлическое гнездо на нижней поверхности.

Работать с камерой просто, снимки получаются яркими и сочными. Оптимальные уровни чувствительности при съемке — **ISO 100** и **200**. **DSC-W17** умеет записывать видео в формате **MPEG VX** (640x480, 30 кадр/сек). Размер клипа ограничен только свободной памятью.

Компактная **Sony DSC-W17** оставила хорошие впечатления. Корпус камеры надежный, аппарат работает быстро, все нужные режимы и настройки есть. Придется смириться с отсутствием возможности задать баланс белого; система шумоподавления порой чересчур старается, а отключить ее невозможно.

Ориентировочная стоимость **Sony DSC-W17** — $350.

Аналогичные модели в этой ценовой категории: **Canon Digital IXUS 55**, **Olympus MJU-800**, **Nikon CoolPix P1**, **Minolta DiMAGE-X1**, **Panasonic DMC-FX9**, **Casio Exilim EX-S500**.

Canon PowerShot S2 IS

Когда-то камера **Canon PowerShot S1 IS** получила большую популярность благодаря широким возможностям и невысокой цене. Многие ждали и дождались продолжения — **PowerShot S2 IS**. Основные козыри новинки — переход на 5-Мпикс матрицу, 12x оптический зум и быстрый процессор **DIGIC II**.

PowerShot S2 IS не самая компактная камера, но, учитывая продвинутый зум, это можно простить. Дизайн претерпел минимальные изменения: он выглядит не слишком современно, но в руке камеру держать удобно, все кнопки под рукой. Весит камера чуть больше 500 г. На задней части корпуса находится небольшой (1,8 дюймов) поворотный экран, который можно регулировать практически как угодно, и основные кнопки управления.

Справа от вспышки расположен диск — с его помощью можно выбрать один из 13 режимов съемки. Есть автоматический и полностью ручной режимы. Меню традиционно для аппаратов **Canon** — удобно и практично. Делать снимки можно с разрешением до 2592x1944 в **JPEG**-формате. Как и прошлая версия, камера допускает большой уровень шумов при **ISO** выше 100. Алгоритм шумоподавления помогает лишь отчасти — порой детализация кадров страдает. Система стабилизации **Image Stabilizer** (**IS**) работает отменно. Она компенсирует дрожание руки и позволяет получить четкие снимки.

Сильная сторона камеры — видеосъемка. Можно записывать клипы с разрешением 640x480 (30 кадров/сек). Для этого рекомендуем запастись быстрой флэшкой. Есть возможность записывать видео и одновременно делать снимки. Функция **Photo-in-Movie** работает следующим образом — идет съемка, вы спускаете затвор, съемка видео на момент прекращается, потом возобновляется.

Высокую скорость обработки изображений и видео обеспечивает процессор **DIGIC II**, который перекочевал в эту модель из дорогих зеркальных фотоаппаратов. Именно он сделал возможным для этой камеры делать серийную съемку со скоростью 2,4 кадра в секунду!

PowerShot S2 IS питается от четырех батареек типа АА. К сожаленью, в комплекте поставки нет аккумуляторов, но есть карта памяти **SD** на 16 Мбайт. К компьютеру камера подключается через быстрый порт **USB 2.0**.

PowerShot S2 IS нельзя отнести к полупрофессиональным камерам из-за шумности матрицы и отсутствия поддержи формата **RAW**. Это новый хит от **Canon** с хорошей цветопередачей, быстрой автофокусировкой, практичным дизайном корпуса и меню, а также мощным процессором. **PowerShot S2 IS** — универсальный солдат на все случаи жизни.

Ориентировочная стоимость **Canon PowerShot S2 IS** — $450.

Аналогичные модели в этой ценовой категории: **Canon PowerShot S80**, **Sony DSC-H1**, **Minolta DiMAGE-Z6**, **Panasonic Lumix DMC-LX1**, **Casio Exilim Pro EX-P700**.

Panasonic Lumix DMC-FZ30

Panasonic Lumix DMC-FZ30 понравится любителям больших аппаратов. Главная изюминка камеры заключается в 12x оптическом зуме. Это позволяет приближать/удалять объекты и быть спокойным за то, что изображение не ухудшится. Но по-

Объектив Panasonic Lumix DMC-FZ30 обладает оптическим стабилизатором изображения и мощным 12х зумом.

Canon EOS 350D — мощный инструмент в умелых руках.

казатель светосилы мог бы быть и лучше. Органы управления неплохо продуманы, но, держа аппарат в руке, до некоторых кнопок дотянуться будет тяжело.

На задней панели расположен ЖК-дисплей. Его можно поворачивать вокруг своей оси и откидывать на 120 градусов, больше ничего. Это довольно серьезное ограничение, зато он яркий и разрешение у него высокое. Меню у аппарата простое, но его стоило лучше структурировать — вести навигацию по бесконечным спискам настройки утомительно.

Как и в случае с **PowerShot S2 IS**, у **Lumix DMC-FZ30** есть система оптической стабилизации изображения. **MEGA O.I.S.** действует отменно и сильно облегчает жизнь при фотосъемке, особенно учитывая большой вес модели (более 700 г). Матрица у аппарата 8-мегапиксельная, позволяет делать снимки с разрешением до 3264x2448 в форматах **TIFF**, **JPEG** и **RAW**. Последний особенно полезен. Если автоматика ошибется, например, с настройками баланса белого, все можно будет поправить в фоторедакторе. Съемка видео — сильная сторона камеры, особенно в купе с системой **MEGA O.I.S.**

В работе камера быстра, задержка срабатывания затвора в режиме ручного фокуса почти незаметна. Есть и режим серийной съемки. Чувствительность у камеры изменяется в диапазоне от **ISO 80** до **ISO 400**. Даже при **ISO 80** были заметны шумы на картинке, что удивило. Но, учитывая высокое разрешение кадров, шумы не будут бросаться в глаза.

Аппарат связывается с компьютером через **USB 2.0**. Штатного аккумулятора хватает примерно на 300 снимков, и это с максимальным разрешением!

Panasonic Lumix DMC-FZ30 — во многом компромиссное решение. Есть мощный зум, но из-за этого пострадала светосила объектива. Мы получили матрицу с высоким разрешением, но довольно высокий уровень шумов.

Ориентировочная стоимость **Panasonic Lumix DMC-FZ30** — $650.

Аналогичные модели в этой ценовой категории: **Sony DSC-R1**, **Minolta DiMAGE-A200**.

Canon EOS 350D

Canon EOS 350D — модель совсем из другой оперы. Перед нами зеркальный аппарат с большим количеством функций и возможностей. Собственно, в чем секрет зеркальных фотоаппаратов? Такие камеры представляют собой модели, в которых объектив съемный. С помощью системы зеркал он передает изображение в видоискатель — оно полностью идентично тому, что вы получите в итоге. Можно осуществлять предварительный контроль глубины резкости и т. п. С другой стороны, ЖК-экран у «зеркалок» служит лишь для выставления настроек и просмотра готовых снимков, да и размеры таких камер велики. Такова плата за качество.

Скорость работы **Canon EOS 350D** поражает. Аппарат быстро включается и быстро снимает. Серия снимков в среднем качестве не останавливается до тех пор, пока не закончится память. О правиле «не фотографировать против света» можно забыть. Камера сама «понимает» пересвеченность фона и обрабатывает изображение.

8-Мпикс матрица выдает качественные кадры, шумность минимальна. Даже при максимальной чувствительности **ISO 1800** картинка достойная.

Самое интересно начинается, когда включаешь полуавтоматические режимы. Здесь настоящее раздолье для профессионала. Чтобы задействовать все возможности камеры, придется еще долго изучать инструкцию пользователя и теорию фотографии... Эргономика корпуса на высоте.

Среди многочисленных функций есть возможность снимать черно-белые кадры, накладывать цифровые светофильтры. Естественно, можно вручную настроить баланс белого.

В лице **Canon EOS 350D** мы получили профессиональный аппарат. Да, он хорош, но вопрос в другом — нужен ли он вам? Решать уже вам. Можем сказать одно: для своей цены это хороший выбор.

Ориентировочная стоимость **Canon EOS 350D** — $850.

Аналогичные модели в этой ценовой категории: **Canon EOS 300D**, **Nikon D50**, **Nikon D70**, **Olympus E-300**, **Olympus E-500**, **Pentax *ist DS**.

●●●

Мы не будем выбирать победителей и проигравших. Нашей целью было не столкнуть фотоаппараты друг с другом, а показать, в чем их различия. Дорогой зеркальный аппарат типа **Canon EOS 350D** или продвинутый **Panasonic Lumix DMC-FZ30** хороши, но часто обилие настроек — это минус. Могут также отпугнуть большие размеры и вес.

Во многих случаях будет достаточно такой недорогой модели, как **Sony DSC-W17**, или универсального **Canon PowerShot S2 IS**.

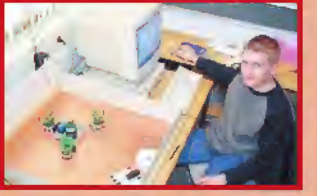
При выборе фотоаппарата в первую очередь нужно определиться с задачами и своими требованиями. Только после этого можно выбрать именно ту модель, которая будет оптимальна для вас. Всего наилучшего и хороших снимков вам!

Благодарим следующие компании:
- *компанию **Canon** (**www.canon.ru**) — Canon PowerShot S2 IS, Canon EOS 350D;*
- *компанию **Panasonic** (**www.panasonic.ru**) — Panasonic Lumix DMC-FZ30;*
- *компанию **Sony** (**www.sony.ru**) — Sony DSC-W17.*

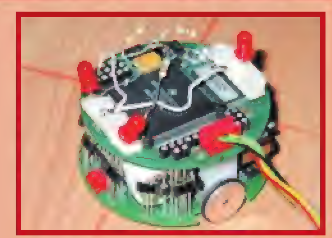
Любопытный жучок

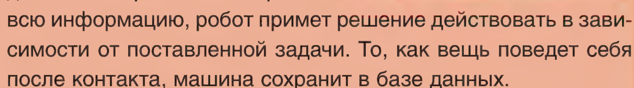
Итоги ушедшего года потихоньку подводят и в робототехнике. Английская мобильная роботизированная система распознавания **IFOMIND** выиграла приз Британского компьютерного общества. Спонсором выступила ***Electrolux***, недавно выпустившая говорящую стиральную машину и вакуумный робот-пылесос.

Система разработана группой **K-team** из университета Куинс, Белфаст. Робот **Khepera** с IFOMIND реагирует на незнакомые объекты, попавшие в поле зрения, подобно человеку.



Впервые встретив новую вещь, система сначала «инстинктивно» испугается и приготовится на всякий случай ретироваться. Затем, не обнаружив агрессии со стороны незнакомца, машина сменит страх естественным любопытством. Со стороны это выглядит так: робот внимательно осматривает объект с разных сторон и сравнивает его внешний вид с каталогом в памяти. Выждав определенное время и собрав





всю информацию, робот примет решение действовать в зависимости от поставленной задачи. То, как вещь поведет себя после контакта, машина сохранит в базе данных.

Применяться инновация может, например, в автоматических пылесосах или цифровых помощниках, которых сегодня проектируют множество компаний. По прогнозам аналитических агентств, в 2008 году будет продано 20 миллионов домашних роботов — а ведь в 2003 с прилавков ушло 39 тысяч.

Лунный телескоп

Строить базы на Луне собираются не только японцы и американцы, но и прогрессивные итальянцы. Как говорится, в тихом омуте черти водятся: небольшая средиземноморская страна стремится отвоевать себе еще одно не самое плохое место под Солнцем.

На первом этапе ***Итальянское космическое агентство*** планирует запустить на спутник десант модульных роботов, которые под чутким руководством с Земли соберут автономный огромный телескоп. Кроме как наблюдать за Вселенной, ученые смогут больше узнать о лунном грунте и начать подготовительные работы к строительству базы. Запуск роботов назначен на 2010 или 2012 год на новом носителе **Vega**, созданном европейскими инженерами для вывода спутников на околоземные орбиты.

На проект выделено 150 миллионов евро, а в партнерах числятся Европейское космическое агентство и NASA. В данный момент инженеры собирают части космической «подзорной трубы».

Маленький веселый друг

Компания ***JVC*** продемонстрировала общественности небольшого симпатичного робота **J4**. Машина напоминает человека и может выполнять ряд стандартных для японских роботов упражнений: петь, танцевать, распознавать голосовые команды, бегать и вставать после падения. Управляется штучка с помощью Bluetooth-интерфейса, голоса или сообщений, отсылаемых по сотовой сети

На борту **J4** находятся две цифровые камеры. Рост робота — 20 сантиметров, а вес — всего 770 граммов. Использовать кроху можно дома или в офисе, чтобы подсматривать за коллегами или следить за поведением детей и домашних животных, благо доступ к снимаемому роботом видео можно получить с мобильника. В будущем, вероятно, стоит ожидать появления на прилавках подобных резвых помощников, способных в мгновение ока справится с беспорядком на рабочем месте, протереть пыль или просто поднять настроение забавными ужимками.

Полномасштабное производство малышей компания пока начинать не намерена. **J4** создан с целью проверить заинтересованность публики в подобных устройствах и, конечно же, показать, что роботехника вовсю развивается в стенах ***JVC***.

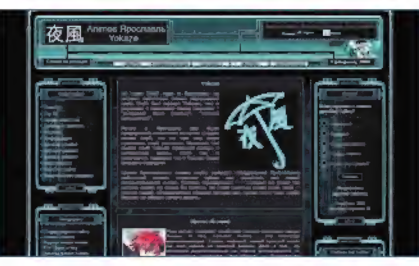
Робото-мобиль

Уникального гуманоидного робота создали китайские ученые. Машина может ходить, прыгать и даже ездить со скоростью 100 км/ч. Кроме мощного компьютерного интеллекта, высокоточных сенсоров и видеокамер большого разрешения, механический человек оборудован системой трансформации. Робот превращается в мини-автомобиль всего за двадцать минут. Пользоваться таким средством передвижения можно вдвоем — одно место для водителя, второе — для пассажира.

Любопытная разработка будет применяться в качестве повседневного помощника. Робот может мыть полы, управлять домашней мультимедиа-аппаратурой, получать электронную почту, самостоятельно загружать белье в стиральную машину и делать еще много полезных мелочей. Например, заваривать с утра кофе, а вечером — подавать горячий ужин.

Когда же хозяину потребуется отправиться в магазин за покупками или на работу, робот с радостью предложит себя в качестве транспорта. Как сообщают инженеры, первые опытные образцы поступят продажу не раньше 2010 года.

animes.km.ru

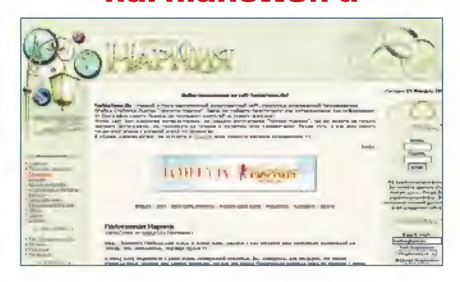


Любитель аниме будет чувствовать себя на странице **ярославского клуба Yokaze**, как дома, а новообращенный сможет почерпнуть немало информации о загадочной восточной мультипликации. Портал предлагает ознакомительные статьи, словари японских терминов и выражений, материалы о культуре и истории Японии.

Посетители найдут рецензии на последние новинки проката, узнают о встречах и конвентах анимешников, смогут посмотреть галереи с тематическими рисунками и обменяться фильмами с другими любителями. Помимо аниме, на сайте уделено внимание и такому явлению, как манга.

В разделах находится немаленький список с описаниями фильмов и комиксов, справка о развитии стиля; упомянуты и компьютерные игры. Рекомендуем сайт всем, кто только собирается начать свое знакомство с аниме, и тем, кто уже стал активным анимешником.

narnianews.ru



Совсем недавно с киноэкранов сошел блокбастер **«Лев, колдунья и платяной шкаф»**, поставленный по сказочной повести Клайва С. Льюиса. Как оказалось, у мира-ровесника толкиновского «Властелина Колец» сегодня множество поклонников.

Сайт NarniaNews.Ru содержит немало полезной информации о Нарнии и ее создателях. В разделах можно прочесть биографию Льюиса, узнать о съемках фильма, почитать письма читателей к писателю и посмотреть другие материалы. Регулярно транслируются тематические новости, запускаются голосования и конкурсы фанфиков, между прочим, с призами. Гвоздь проекта — ролевая игра, вовсю развернувшаяся на форуме. Любопытно, что организован портал силами девушек-программистов.

astrobio.net

Наука астробиология существует, оказывается, не только на страницах фантастических романов и экранах телевизоров. Начало ее заложено еще в середине прошлого века, когда в космос были отправлены советские собаки Белка и Стрелка. По определению ***NASA***, астробиология занимается поиском инопланетной жизни и изучает влияние внеземных условий на живые организмы.

Портал предлагает читателям ежедневные новости с переднего края космической науки. В разделах можно прочитать статьи о возможной подземной жизни на Марсе, о субмаринах, которые пробороздят океаны на спутниках Юпитера и Сатурна, о метеорных потоках и кометах. Любопытно будет узнать и о теориях происхождения жизни на Земле, которая могла быть занесена в виде мельчайших молекул-везикул, способных самостоятельно организовывать липидные клеточные мембраны. Сайт информационный, не заполнен навязчивой рекламой и рекомендуется к чтению всем любителям фантастики. Будущее-то, оказывается, уже рядом.

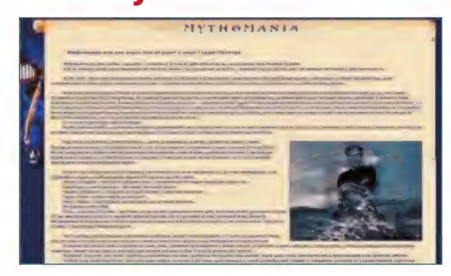
interlit2001.com

Если вы начинающий писатель или, по крайней мере, планируете им стать, то международный клуб «**ИнтерЛит**» придется как нельзя кстати. Его участники получают квалифицированную литературную помощь, участвуют в обсуждении

представленных произведений и заводят интересные знакомства.

Удачные работы публикуются в альманахах и других печатных изданиях. Из меню можно попасть в раздел «Мастер-класс», просмотреть словари, прочитать любопытные статьи, узнать об изданных книгах членов клуба и, конечно же, зайти на активно живущий форум. Портал все время развивается, привлекая посетителей более чем из ста стран мира. Для учета географической популярности ведется даже специальный раздел — **Россия** находится на первом месте, а **США** — на четвертом.

mythomania.ru



Мифомания — склонность искажать действительность, рассказывать выдуманные истории. Книги о Гарри Поттере, а за ними и первый фильм, породили в умах множество разнообразных фантазий и выдуманных историй — тех самых, которыми интересуются мифоманы. Люди, «упавшие» в мир Гарри Поттера, сами создают истории и рассказы. Уже почти 200 тысяч образцов печатного и непечатного слова — и это больше, чем все вместе взятые мифы по остальным более-менее популярным книгам. По крайней мере, так заявляют хозяева сайта. Большинство из этих историй не слишком занимательны: зачастую это только пересказ уже известных сюжетом. Но авторы их — безусловно мифоманы, как и те, кто днями и ночами напролет их читает, и те, кто делится своими фантазиями на форуме сайта.

ЗОНА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ РАССКАЗЫ, ЮМОР, КОНКУРСЫ И ПОЧТА

Александр Зори

ДЕТИ ОНЕГИНА И ТАТЬЯНЫ

Новелла первая

Апрель 2015

Москва, Россия

Случается, весна в апреле похожа на лето. Откуда ни возьмись, пыль, жарища, сквозь прорехи в клейкой листве — солнце, уже по-летнему настоящее, термоядерное.

Народ в конторе еще одет по-зимнему, все потеют и пыхтят, но кондиционер никто не включит — наслаждаются навалившимся теплом, мазохисты.

Это время года Чистилин, менеджер по внешним программам концерна Elic Entertainment, производящего игры для PC и видеоприставок, ненавидел особенно люто.

В апреле в человеке, как трава, прорастает человеческое. Нафиг никому не нужное, кстати сказать.

Чистилину шел тридцать второй год. Выражение его бледных серых глаз писатели девятнадцатого века непременно назвали бы разочарованным. Два века спустя оно звалось серьезным.

Только что Чистилина вызвали в кабинет директора. И теперь он вроде как спешил.

Проходя мимо стеклянной выгородки главного бухгалтера Таисы, Чистилин послал Таисе воздушный поцелуй. Бухгалтер сделала вид, что смутилась.

В конторе Чистилин слыл донжуаном. Создание этого образа заняло несколько лет: цветы на Восьмое марта всем женщинам, включая горбунью-уборщицу; костюмы и рубашки из пустынно-прохладных магазинов, где у кассы никогда не толпятся; таинственное, мягкое выражение глаз, взволнованная речь, — теперь оставалось только работать на его поддержание.

Зачем работать — другой вопрос. Его Чистилин предпочитал себе не задавать.

Он улыбался, но улыбка выходила озабоченной, почти озлобленной. Это заметил даже близорукий пиарщик Славик. Только что дверь директорского кабинета закрылась за его хилой спиной, и теперь с чувством исполненного долга Славик направлялся к кофейному аппарату, на ходу закатывая рукав полосатой рубашки, — вот сейчас суставчатая лапа аппарата протрет спиртом белый локтевой сгиб, вопьется в вену Славика тончайшее стальное жало, а дальше — нервическая бодрость, на два часа тридцать две минуты. По действию то же самое, что чашка двойного растворимого, разве что без свинцового вкуса во рту. По стоимости же одна инъекция — как бокал Bourgogne Passetoutgran, а сама корейская машина — ценой в двадцать банальных кофейных автоматов.

«Но офис без такой не стоит, как село без праведника!» — любил повторять директор.

— Ты чего, Чистилин, не спал сегодня?

— Да нет вроде.

— Выглядишь так себе. Как говорят в Пиндостане, shity, — со смешком сообщил Славик и добавил, уже полушепотом. — Капитан сегодня это... в креативном настроении.

Чистилин благодарно кивнул Славику, ощущая, как напряглось все — от глотки до ануса.

Директор, предпочитавший, чтобы его звали Капитаном, был редким гостем в Elic Entertainment. Точнее, в его московской штаб-квартире. Обычно он рыскал по выставкам, гейм конвеншнз и курортам. А когда надоедало, разъезжал с инспекциями по провинции, где находились студии, взятые на финансовое довольствие.

Персонал трепетал перед Капитаном. Сам же Капитан ни перед кем не трепетал, кроме загадочного и географически удаленного Совета Учредителей. Его Чистилин представлял себе чем-то вроде масонской ложи в стиле паропанк.

За семь лет работы в конторе Чистилин успел усвоить: раз Капитан появился в столице, значит, его переполняют дурные творческие думы.

— Ну что, Андрюша, располагайся... Чай вот, суматранский, с экстрактом тестикул летучей мыши, попробуй обязательно, — в начале разговора Капитан всегда брал приветливый запанибратский тон. Наверное, чтобы означить левый край эмоционального диапазона беседы. На правом располагались истерические вопли с метанием в стену бронзового письменного прибора.

— Спасибо, Александр Витальевич.

— Опять? Мы же договорились — просто Саша.

— Забыл. Извини.

— Так что, делают нас япошки? — спросил Капитан, складывая руки замком на затылке.

Речь шла об успехе японской многопользовательской RTLS Fields of True Feelings. За неделю со дня открытия — триста миллионов подписчиков по всему миру.

RTLS значит Real Time Love Strategy. Это когда «обнимитесь миллионы», в смысле, платишь деньги и обнимаешься, предаешься чувствам — бодрящим, возвышающим душу и электронно безопасным. Знакомишься, любишь, расстаешься, все дела.

«Но триста лимонов за неделю — это круто. Особенно учитывая цену абонемента — четыре тысячи пятьсот рэ в месяц. Простые арифметические расчеты показывают, что при стоимости разработки...»

— Делают. А вот еще — вы слышали, то есть я хотел сказать, ты слышал, итальянские хлопцы в июне запускают штуку такую... Love over Gold. На движке Juliette. Есть инсайдерский слив, что предварительных заказов вдвое больше.

— Что еще знаешь?

— Русских среди подписчиков меньше процента.

— А в «Полях» этих ниппонческих сколько наших?

— Около того же. Не нравятся русскому человеку чувства. И слава богу, — отвечал Чистилин. — Мы воевать любим.

— Ты не прав. Русскому человеку нравятся чувства.

— ?

— Не смотри на меня как на тяжело больного. Нравятся-нравятся.

— Данными продаж это не подтверждается... — Чистилин вежливо стоял на своем. Он знал: Капитан не любит откровенных подхалимов, ему нужны «люди со своим мнением». — Продажи по лавсимам мертвые, затраты на локализацию еле отбиваем. Не только у нас, кстати. Ребята из 1С недавно плакались — у них тоже еле-еле. Какие, нафиг, тут чувства? Нам их и в жизни хватает, — уверенно сказал Чистилин, стараясь не думать о том, что, если не считать редких проституток, в последний раз он целовал женщину на первом курсе института.

— Просто русскому человеку нужны русские чувства, — сказал капитан таинственно.

— Вероятно... Вам виднее. И... что?

— Будем делать русское.

— RTLS?

с адвентюры.

— Придется купить тайтл... — Чистилин сразу подумал про сериалы. «Спросить у мамы: пусть расскажет, что сейчас крутят». — Но тайтл — это сразу вложение.

— Обойдемся.

— Без тайтла как-то... страшновато. Большой риск.

— Тайтл будет.

— Бесплатных тайтлов не бывает, Александр Витальевич. Саша.

— Бесплатные тайтлы называются классикой, Андрюша. Чему тебя только в твоем институте учили?

— Моделированию космических аппаратов.

— Ах, черт, со Славкой перепутал, это ж он в пиарно-попильном учился... Лучший топ-лист бесплатных тайтлов находится в оглавлении школьной хрестоматии по русской литературе.

— «Война и мир»? — попробовал угадать Чистилин.

— Опять ты со своей войной? Милитарист...

— «Преступление и наказание»?

— В жопу, — нахмурился Капитан. — Трудящимся не нужны такие чувства. В нашей таргет-групп процент садомазохистов, включая латентных, не превышает четырех с половиной. А процент находившихся под следствием в семь раз выше среднеевропейского. Так что ни к чему эти ассоциации — наказание, обрезание...

— Тогда не знаю... Ну, «Прощай, немытая Россия!».

— Политики нам только не хватало! Господи помилуй, — Чистилин основательно перекрестился. Чистилин знал — Капитан происходит из староверов, даже посты вроде бы соблюдает, не прочь блеснуть старинным словцом. Такие детали освежают биографию всякого рвача на радость составителям некрологов. — Но тепло уже. Тепло. Лермонтов... А где Лермонтов там и... кто? Напряги извилину, товарищ менеджер!

— «Я помню чудное мгновенье...» — вспомнил Чистилин.

Однажды маленькому Андрюше задали выучить «Мгновенье» наизусть, но мать работала в универсаме во вторую смену, а он отчаянно заигрался в Doom, да так и заснул, носом в «пробел», а когда проснулся, на заплывшей щеке розовели оттиски клавиш и мимолетные виденья были не те, и не про то, и нерифмованные...

— Тепло. Нет, горячо!

— Пушкин... — робко проблеял Чистилин.

— Точно!

— «Евгений Онегин»?

— Умничка.

— Давай. Глава первая

вая».

— Написал.

— Убей. Не глава, а миссия. Миссия один, локация один. Типа... «Знакомство с Онегиным». Нет, лучше «Онегин едет к дяде». Вяло как-то... Ну едет он — и что?

— Едет на почтовы́х! — вспомнил Чистилин.

Его бабушка работала учительницей чтения и письма в интернате для умственно отсталых, дома любила декламировать то, что осталось невостребованным на работе. Ее стараниями кое-что пушкинское спрессовалось на дне захламленного трюма Чистилинской памяти. Это нечто предстояло сейчас из трюма поднять. Капитану было не в пример легче — он держал перед глазами третий том сочинений поэта, изданный в 1957 году Государственным издательством художественной литературы.

— Кстати, что такое эти почтовы́е, не знаешь? — неприязненно осведомился Капитан.

— Вроде как там у них были разные станции, где почтальонам меняли лошадей, и другим путешественникам тоже. Три часа чувачок едет на одних лошадях, потом доезжает до почтовой станции, там ему в карету запрягают других, отдохнувших. Так быстрее.

— Он что, в карете, получается, едет?

— Получается.

— Нафиг. Пиши. Онегин едет верхом на лошади. Белой. Поскольку кареты эти не смотрятся ни фига.

— Смотря как сделать. Если цугом двенадцать лошадей...

— Кем? — Капитана, как видно, смутило слово «цуг».

— Цугом. Это когда лошади парами, а пары — одна за другой. Вот французы во второй Madame Bovary такое заюзали — очень ничего, анимация движений толковая. Вообще, богато смотрится.

— Нам бы их бюджет, у нас бы цугом даже комары летали...

После этих слов Капитана понесло жаловаться — вот-де выросли налоги, потребитель стал переборчивым и вялым, и, кстати, со стороны правительства никакой поддержки, хотя геймдев — это ведь тоже искусство, как торговля или, к примеру, спорт.

Капитан говорил так увлеченно, так страстно, будто в кресле перед ним сидел не Чистилин, который давно и прочно в курсе, а полудурошный с приплюснутым лицом корреспондент монгольского журнала YurtaDigital, которому только наливай. Чистилина это, конечно, раздражало. Как и то, что Капитан решил экспромтом «накидать» контуры будущего проекта, невзирая на обеденный перерыв. Еще и настоял, чтобы Чистилин вел

Об авторе

Александр Зорич — известный отечественный писатель, автор многочисленных фантастических и фэнтези-книг. Среди наиболее известных его произведений — фэнтезийные циклы «Пути Звезднорожденных» и «Свод Равновесия», научно-фантастические романы «Сезон оружия», «Завтра война» и «Без пощады». Александр Зорич — автор «МФ» с первого номера нашего журнала. Среди интернет-проектов писателя — официальный сайт (***zorich.ru***), военно-исторический портал X-legio (***xlegio.ru***) и «живой журнал» (***livejournal.com/users/zorich/***).

стенограмму, как какая-нибудь секретарша, вместо того чтобы просто включить диктофон.

— Опять отвлекаемся! — как будто очнувшись, воскликнул Капитан и вновь вперился в книгу. — Едет он, значит, на белом коне. Тем временем дается инфа. Вроде досье или что-то такое. Онегин Евгений... Кстати, ты отчества его не знаешь?

— Кого?

— Онегина.

— Да откуда? — цокая клавишами, спросил Чистилин.

— Тогда пусть будет пока Александрович, хе-хе. Онегин. Сын миллионера и... актрисы балета.

«...и артистки балета» — простучал Чистилин. Каждая минута общения с Капитаном улучшала его мнение о собственной образованности. Но ухудшала нечто вроде глобального настроения — которое меньше мироощущения, но больше настроения конкретного дня.

— Онегин по профессии экономист. А по призванию — пикапер, как учит нас дорогой Александр Сергеевич. И это правильно... Контингент от пикаперства, я извиняюсь, кончает. Я имею в виду, от самой концепции. Можно дать такие еще флэшбэки, как Онегин вспоминает, кого он и как... ннэ-э-э... соблазнил.

— Значит, мувики пойдут?

— Да. Ты, кстати, имей в виду: максимум три мувика на миссию. Меня за перерасход Совет убьет и съест.

— А что будет в мувике этой миссии?

— Тетеньки будут. Чтобы было понятно, что Онегин — он опытный в этих всех делах. В чувствах. Вот он едет-едет, значит... — бормоча, Капитан перелистывал охряно-желтые, отчаянно пахнущие прогорклым маслом и неведомой старушечьей квартирой страницы, пытаясь на ходу вникнуть в ход действия, — едет-едет... через какой-то бал, что ли, проезжает...

— Прямо на коне?

— Через театр, потом через бал какой-то... Насчет ножек я, кстати, согласен, кривые ноги у русских женщин, правда, не только у наших, у тех тоже кривые,

шли... записывай: «Рано чувства в нем остыли; ему наскучил света шум»... Нет, не записывай, это флуд какой-то, ты когда-нибудь слышал, чтобы лампочка шумела? И в итоге Онегин приезжает... в деревню... прямо на похороны дяди... И вот... Спасайте, православныя!

— Что?

— Конец главы.

— Александр Витальевич... Саша... А может, ну его нафиг?

— Да ты что?! Золотая жила!

— Я про главу. Может, сразу со второй? Просто событий я как-то не вижу. Вы же сами любите повторять, что мы должны ориентироваться на каузального игрока. А тут... Тут вообще нет каузального потока! Геймплея нет! По-моему, начинать надо с того места, где этот второй парень... Ленский... появляется. Кстати, я тут подумал, Ленским, если его толково задизайнить, можно будет привлечь меньшинства. При продвижении продукта на европейский рынок.

— Гомиков? Правильно, подумаем. Точнее, пусть Ubisoft думают, это их головняк. Но начинать все равно придется с первой главы.

— Но почему?

— Потому, что культуры и образования.

Это заявление прозвучало довольно неожиданно. Чистилин привык, что Капитан показательно не интересуется ни властью, ни политикой, ни структурами государственного управления. Весь страх и трепет Капитан инвестировал в свои отношения с Советом.

— Бабосов выделят? — предположил Чистилин.

— То, что они выделят, это не бабосы. Но с пиаром помогут — культуру, дескать, в массы, русскую классику — детям, и далее по списку... Я тут намедни говорил с одной волшебной женщиной, Илоной Феликсовной, — Капитан мечтательно закатил глаза к потолку, как делал всякий раз, когда заходила речь на курортно-ресторанную тему. — В общем, надежды есть. Но там условие понятно какое. Чтобы было близко к тексту. Ну хотя бы на квантитативном уровне.

— Это как — на квантитативном?

— Ну, формально. У Пушкина героев двое — и у нас двое. У Пушкина восемь глав — значит, у нас должно быть восемь миссий.

— Ага.

— И портрет Пушкина на обложку джевела надо где-нибудь затулить. Ну или хотя бы на коллекционное издание.

Чистилин представил себе, какое лицо сделает Славик, когда узнает, что на кавер дивидюка вместо длинноногой срамницы в стилизованном под девятнадцатый век кружевном чепце пойдет поэт Пушкин, похожий на загорелую овцу, и невольно скривился.

— Можно ограничиться вкладышем, — пошел на попятную Капитан.

— А с сюжетом что? Тоже строго по тексту?

— Придется выкручиваться. Чтобы и события, и чувства. Может быть, с Ольгой что-то нужно замутить посерьезней... Чтобы ост-

«...Миссия три. Название... «Письмо Татьяны» — как-то простовато... А вот как тебе «Откровения и Страсть»? По-моему, ничего. Записывай. Настроение миссии: тревожно-эротическое. Локация три-один. Сад».

просто так, вялая разборка двух интеллигентов, а типа мясная сцена. Один взбешенный самец месит другого. Рвет его в клочья! В хлам! Шинкует его, как капусту! Массакр! Убирайся обратно в ад, исчадие хаоса! — глаза Капитана заблестели. Чистилин подозревал, будь на все воля Капитана, их контора производила бы исключительно фэнтези-шутеры повышенной кровавости. К счастью, Совет не давал Капитану забыть о насущном. — Только представь, какую лялечку можно сделать в миссии, где дуэль с Лениным... тьфу, Ленским! На выбор оружие, вариантов десять. Обязательно запиши, чтобы стрелять можно было с двух рук.

— По-македонски?

— Да. Так вот оружие... Отдельно огнестрельное. Отдельно холодное. И магическое.

— Магическое?

— Наверное, ты прав. Без магического обойдемся. Илоне Феликсовне не объяснишь, зачем Онегину файерболл.

«Онегин с берданой, Татьяна — с катаной. Стишок».

Плюшевые синие апрельские сумерки за окном перешли в ночь. На улице зажглись фонари. Из окна директорского кабинета можно было рассмотреть группку 3D-моделлеров, ожидавших маршрутку. Выражение лиц разобрать было трудно, но Чистилин догадывался — на них застыло привычное отвращение к труду.

Между тем они все сочиняли.

Капитан снял пиджак и откинулся на спинку кресла. Чистилин же, из последних сил изображавший живчика, тихонько стянул тесные туфли и водрузил ступни сверху. Пальцы ног, согбенные и бледные, как уродцы Виктора Гюго, радостно вспотели.

Держа над пепельницей полуоблетевший окурок, Капитан диктовал сухим, ослабевшим голосом, из-за чего его речь слегка походила на бормотание умалишенного.

— ...Миссия три. Название... «Письмо Татьяны» — как-то простовато... А вот как тебе «Откровения и Страсть»? По-моему, ничего. Записывай. Настроение миссии: тревожно-эротическое. Локация три-один. Сад. Описание локации «Сад». Пейзаж выполнен в традициях русской садово-парковой архитектуры девятнадцатого века. Имеются статуи обнаженных греческих богинь, аллеи, фонтаны (см. сеттинг «Петергоф»), а также скамейка. В локации присутствуют: Онегин, Татьяна, девушки.

— Какие еще девушки?

— Да тут вот... появляются... Они собирают в саду малину и поют песни... — водя пальцем по книжным строкам, сообщил Капитан. — В принципе, девушек

го, толку мало, разве если полуодетые.

— Подумаем еще.

— Дальше. В начале сцены Татьяна сидит на скамейке. Возле скамейки вываливается хинт, для самых одаренных: «Кликни здесь». Если кликнуть по скамейке, Татьяна встанет и пойдет на аллею, где ее ждет Онегин. Кстати, переодеть его нужно после второй миссии. Вы одежду модернизируйте малость, мы же не исторический фильм по госзаказу снимаем. Нужно, чтобы потребитель мог легко идентифицироваться. Вот, значит, встречаются они и начинают... начинают... — Капитан рывком перелистнул страницу, чтобы узнать, что же произошло потом, но, узнав, застыл в нерешительности. — Гм... — задумчиво произнес Капитан. — А ведь это знак! Александр Сергеич прав!

— В смысле?

— Да вот послушай, что он тут пишет:

Но следствия нежданной встречи
Сегодня, милые друзья,
Пересказать не в силах я;
Мне должно после долгой речи
И погулять, и отдохнуть.
Докончу после как-нибудь.

— Все равно не понял, — признался Чистилин. — В чем прав-то?

— Что надо погулять. И отдохнуть... Мы сегодня славно потрудились, по-моему...

— Еще бы, сорок тысяч знаков с пробелами!

— И сигареты вышли...

Кружевные створки чугунных ворот закрылись за Чистилиным и Капитаном, пробуровил что-то прощальное охранник, они оказались на улице.

— Пойдем, что ли, пива выпьем?

Чистилин кивнул. К предложению он был внутренне готов, хотя в компании подчиненных любил повторять: «Кто пьет пиво, сам становится пивом», и кичился любовью к чилийским винам средней паршивости.

Однако в заведении «Акулина», куда они направились, не было свободных мест. Вечер пятницы!

За одним столом юбилей, за другим — мальчишник напополам с производственным совещанием, в полутемных углах тет-а-теты, и даже на веранде, уже по-летнему заставленной столами, тостующие и жующие! Это взбесило Чистилина — в таком никчемном заведении, каким, по его мнению, являлась «Акулина», обязательно должны быть свободные места, как на Новый год должна быть елка, а в Киеве — дядька.

Конечно, можно было взять такси и рвануть из Митина в цивилизацию. Например, в центр французского землячества 2005 года. Кормили там сытно и по московским меркам недорого. Вдобавок за столиками возле бронзовой статуи Уэльбека всегда пестро от юных француженок, которые воркотливо обсуждают друг с дружкой своих русских гарсонз. Заслушаешься...

Но, наблюдая за Капитаном, Чистилин понял — тот не желает к французам, не желает к японцам и цыганам. Ему подавай настоящую экзотику.

День, начавшийся для Капитана позабытым пафосом мозгового штурма, должен был закончиться чем-то столь же необычным.

Поэтому когда Капитан приобрел в продуктовом пачку «Парламента» без фильтра, четыре бутылки темной «Балтики» и предложил спуститься к речке, Чистилин почти не удивился.

— Сто лет там не был... А ведь я тут недалеко вырос — на Планерной. Так что, идем, да?

— Ага, — в целлофановом пакете, который нес Чистилин, веско звякнули бутылки.

Устроились на растрескавшихся пеньках, служивших некогда опорами старого деревянного моста, который, был убежден Чистилин, упоминался в классическом труде Гиляровского.

Новый мост накрыл старый, как мастифф болонку. В засушливое лето можно было видеть гребенку полусгнивших столбов, торчащую из цвелой воды.

В черной, не успевшей по-летнему завоняться реке отражались огни заречной улицы. Косой свет фонаря на ближней излучине заливал испод моста и лишенную растительности отмель под ним светом, который в приключенческой литературе зовется «мертвенным». Вверху шуршали зимней еще резиной автомобили.

Чистилин и Капитан по несколько раз отхлебнули из своих бутылок, не проронив ни слова. Чистилину было смертельно лень возвращаться к Онегину — да ведь и ноутбук он «забыл» в кабинете. Капитан же был погружен в высокие размышления, это стало ясно, когда он заговорил:

— Ты никогда не думал, зачем это все?

— Что — «все», Саша?

— То, что мы делаем.

— Игры?

— Например. Что мы, по сути, делаем, когда делаем игры?

— Мы предоставляем нашему контингенту... симуляцию интересной жизни. Получаем за это деньги, — бодро сказал Чистилин, однако, быстро сообразив, что не такого, но более проблемного, что ли, ответа ждет Капитан, добавил, посерьезнев:

смысле, лишаем контингент настоящей жизни.

— А если мы не будем продавать им симулированную жизнь?

— Тогда конкуренты продадут.

— А если и они не будут?

— Кореезы точно продадут.

— А если и корeезы тоже перестанут? — настаивал Капитан.

— Ну...

— Ты думаешь, они, то есть... контингент... будут тогда жить этой пресловутой «настоящей жизнью»? Ну там, ездить на настоящих машинах, трахаться, космолеты пилотировать, я не знаю...

— Не исключено, — осторожно заметил Чистилин. — Кто-то же живет, вон в ресторане мест ни фига нет... И эти будут.

— А вот хрен! Наш контингент жить все равно не будет!

— Что же он тогда будет?

— А ничего. Лежать и вообще ничего не делать. Даже дышать. Может, они вообще тогда не родятся! Не воплотятся их души на земле, понимаешь? Их карма нашему слою плотного мира соответствовать не будет, и все — краями!

— Э-э-э...

— Подумай. Вначале ты хочешь выпить, а уже потом покупаешь бутылку пива. С тетеньками то же самое. С лавандосом история аналогичная. Вначале чувствуешь, что он тебе нужен — вилы! И чтобы много — ребенок родился, на ремонт надо, маме на лекарства... А потом уже начинаешь что-то такое внятное зарабатывать. Почему с играми должно быть иначе?

— Ну...

— С играми то же самое! — карие глаза Капитана влажно блестели. — Вначале ты страшно хочешь кончить на экран монитора, а потом в твоей жизни появляется лавсим. Если бы ты хотел кому-то вдуть в реале, ты бы отодрал одноклассницу на новогодней вечеринке, делов-то! Понимаешь, Андрюша, Бог дает то, что ты просишь... Просишь благодати, дает благодать. Просишь пива — пива дает, разве чуток быстрее. Только вдумайся, они реально хотят получить именно то, что получают! То есть, цистерну воздуха и три вагона пикселей! Вот и Онегин наш...

— А что — Онегин? — насторожился Чистилин, открывая об торчащий из раскрошенного бетона огрызок арматуры вторую бутылку.

— Они хотят чувств. Но только... невзаправдашних. Любить желают... Но только чтобы... понимаешь... понарошку! В мои времена все было не так! — подытожил Капитан.

Он принялся разворачивать новую мысль, но внимание Чистилина было фа-

заметил, что наклонные бетонные плиты усеяны сзади невероятным количеством мятых, желтобоких окурков и тысячами погнутых кругляшей латунного цвета — пивными крышечками. Перед мысленным взором Чистилина встало и наполнилось жизнью видение: каждый вечер на этих самых пеньках сидят мужички примерно их с Капитаном возраста. Курят, дуют белое пшеничное и беседуют о насущных проблемах автосервиса. Щелкающим жестом большого и третьего пальцев мужички, неотличимые в сумерках друг от друга и от них с Капитаном, отпуливают окурки за спину, а опустевшие бутылки стыдливо топят, как герасимы своих муму...

Чистилину стало не по себе. Неужели жизнь — это такая же, в сущности, неуникальная штука, как и средняя онлайн-игра? Только в игре ты, один из миллионов, ломишься к Замку Темного Властелина в стандартной аватаре для бесплатных пользователей, а здесь, под мостом, ты один из десяти тысяч тех, кто устроил «Балтику» между носками туфель. А что, если Бог есть и он так... шутит? А что, если вообще ничего, кроме Бога, нет? Но думать об этом Чистилину было непривычно, как, кстати, и выслушивать философствования Капитана — «карма», «благодать», «воплощение»... «Что это с ним? В Совете кто-то буддистом заделался?»

Бутылка булькнула на дно возле бетонной опоры с надписью «цыпа и уткин литят на йух». От воды потянуло холодом. И Капитан, и Чистилин вдруг почувствовали, что замерзли.

— А давай прямо сейчас к Илоне Феликсовне махнем? Ты как?

— Нормально, — кивнул Чистилин.

Илона Феликсовна, казалось, ждала гостей. В ее трехкомнатной квартире на Куусинена было прибрано, всюду горел свет. Пахло жареной картошкой.

Обстановка квартиры обличала в Илоне Феликсовне разведенную чиновницу от искусства. На это указывали фотографии моложавой хозяйки дома в окружении мускулистых звезд балета и видных оперных женщин.

Преодолеть кризис сорокалетия ей, как видно, помогла эзотерика. Чванились на книжных полках фотографии лысых йогов и альтернативных целителей с ассирийскими бородами, на стенах же ных северных храмов — Чистилин сразу узнал деревянные репы Кижей.

«Вот откуда ноги растут у кармы с благодатью!» — догадался Чистилин.

Несмотря на свой продвинутый духовный уровень, внешне Илона Феликсовна походила, натурально, на ведьму. Сочетание безжизненных пергидрольных волос с накрашенным алой помадой ртом эстетически подавляло. Кстати, волосы Илоны Феликсовны были разобраны на центральный пробор и свободно спускались на плечи, как у работницы с рекламы шампуня против перхоти. Наводили на странные мысли и множественные металлические браслеты, которые индуйственно ерзали по правой и левой рукам хозяйки, а также ее манера пританцовывать, вертя крупом, у плиты. В этих намеках на резвость было что-то тошнотворное, ведь Илона Феликсовна выглядела лет на семь старше Капитана. Слова хозяйка дома не проговаривала, но как бы выпевала грудью.

«Любви все возрасты покорны», — вспомнилось Чистилину. Почему-то он не сомневался, что Илона Феликсовна и Капитан — ***.

Сели ужинать. Из спиртного имелся лишь малиновый ликер. За невязкую розовую жидкость, отдающую дешевым леденцом и одновременно сивухой. Капитан тоже не отставал. С нетрезвым пылом он принялся чертить в воздухе перед хозяйкой контуры грядущего проекта.

Илона Феликсовна реагировала с неожиданной живостью :

— Я помню, когда мой Ильюшка был вот такусеньким, он целыми днями перед экраном сидел. Ему страшно нравились гонки! У вас же будут гонки в этом «Онегине»?

— Да, моя богиня, — соврал, не поморщившись, Капитан. — И на дилижансах, и на этих... как их...

— Почтовых, — подсказал Чистилин.

— И на... квадригах.

— Как-то у племянницы, она у меня в Воронеже живет, я играла в игру, забыла название. Там у меня был домик такой... И в этом домике всю мебель можно было двигать, как в жизни. Даже занавески перевешивать разрешали... На экранчике такое место было, где показывали, сколько у тебя денег, можно было машину купить... Деньги ведь у вас будут в игре?

— Конечно, моя нимфа! Можно будет продавать и покупать все, что увидишь. И флер-д’оранжи, и камамберы, и канотье.

Из упомянутых предметов отдаленное представление Чистилин имел только о сыре камамбер. Тем не менее, он старательно поддакивал.

— А можно будет Татьяну... переодевать? — спросила Илона Феликсовна и зачем-то покраснела.

— Да, моя царица. Мы уже заключили договор о контент плэйсменте с американской сетью Victoria’s Secret, бюстгальтеры будут железно.

— Татьяна у вас — она блондинка или брюнетка?

— Блондинка. Как ты, моя королева!

— О... Ах, Татьяна! — с театральным пафосом воскликнула Илона Феликсовна.

Нежданно Чистилину вспомнилась его личная, единственная Татьяна. Она училась на коммерческом отделении, в параллельной группе. Могла бы претендовать на бюджетное, только вот молдавское гражданство... Русявая, курносая, с бирюзовыми глазищами и по-южному смуглой кожей. Они целовались и даже почти все остальное, но потом у Тани кончились деньги, ее отчислили и она упорхнула в свой Кишинев. Чистилин ничего не сделал для

Несмотря на свой продвинутый духовный уровень, внешне Илона Феликсовна походила, натурально, на ведьму.

того, чтобы было иначе. Неохота было возиться — все эти проблемы с ее гражданством, квартиру пришлось бы снимать... «Дайте мне мануал, и я переверну Землю!» — любил повторять первокурсник Чистилин. Мануала ему не дали, Татьяна исчезла. Он перенес свое предательство спокойно. Ел, пил, елозил мышью. Иногда, правда, наваливалась на него сверлящая душу, невыносимая какая-то боль. И тогда хотелось завыть, расцарапать себе лицо, разрезать вены, упиться до беспамятства и по пьяни замерзнуть в сугробе. Временами он разрешал себе думать о том, что было бы, если бы тогда он не позволил Тане убежать. Занял бы денег или женился, что ли... Теперь он утешался тем, что если и несчастлив в жизни, то исключительно по своей вине.

— Я должен полежать. Можно, я полежу? — спросил Чистилин, устраиваясь калачиком на диване.

— Нужно вызвать Андрюше такси! — заметила Илона Феликсовна.

— ...а песни для озвучки мы закажем Los Gorillas... Сальса-ламбада... Тындырыдын... Гитарное соло, маракасы, все дела... Чем меньше женщину мы любим... Тем больше нравимся мы ей... Ай-йа-йа-йа-йа! Среди сетей! Ай-йа-йа-йа-йа! Среди сетей! — по-цыгански хлопая себя по бедрам, зажигал Капитан.

«Тем *легче* нравимся мы ей», — машинально поправил Чистилин.

— Так что, Саша, думаешь, пойдет «Онегин»? — уже стоя на пороге, спросил Чистилин. Он растирал ладонями отекшее лицо. Впервые за день, а может, и за всю жизнь, он назвал Капитана Сашей легко, без внутреннего принуждения.

— Не вопрос. Я пятой точкой чувствую, трудящимся это нужно. Совет, кстати, такого же мнения. Так что на твоем месте я времени не терял бы. Думал бы уже про аддоны. И про сиквел.

— Ну, с аддоном, по-моему, ясно. Что-то вроде «Ленский возвращается». А вот с сиквелом... Можно по-простому: «Онегин-2».

— Сакс, по-моему.

— Тогда пусть будет «Дети Онегина и Татьяны»! — бросил Чистилин, вваливаясь в разъехавшиеся двери лифта. — То же самое, только сеттинг обновим. Первая Мировая в моду входит, я бы сразу туда и целился.

Такси, оказавшееся «Волгой», в круглых очах которой рыдала тоска по утраченному лет двадцать пять назад райкомовскому эдему, ожидало его у подъезда. Чистилин уселся спереди и торопливо закурил — гнусный малиновый ликер бродил и просился наружу.

— В Орехово-Борисово, — простонал Чистилин сквозь горькие клубы табачного дыма.

Они неслись по ночным влажным улицам, и шофер, которому неназванный пока наукой орган чувств, имеющийся у всех прирожденных таксистов, проституток и официантов, уже просигналил, что с пьяненького интеллигентного рохли можно содрать даже не втри — вчетыредорога, радостно теоретизировал на разные жизненные темы. Чистилин не отвечал. Ему хотелось одиночества. А еще хотелось чего-то вроде любви, пусть даже такой убогой, как между Илоной Феликсовной и Капитаном. «Вот выпустил бы Erdos путевый симулятор мастурбации... я бы играл!» — подумал Чистилин, опуская свинцовые веки.

Новелла вторая

Февраль 2622

Планета Грозный, система Секунды

Ночь была густо-черной и сырой, как погреб с мокрицами. Даже дышать было нелегко, казалось, вот-вот придется прикладывать мышечные усилия, чтобы протолкнуть воздух в легкие. Шумное сопение рядовых Нуха и Саккара, а также музыкальное похрапывание сержанта Руза были единственными звуками, которые нарушали великую предрассветную тишину.

Додар, рядовой разведывательного батальона 2-й танковой дивизии, красы и гордости армии Великой Конкордии, встал с застеленного одеялом ящика, бережно отложил растрепанную книгу в богатом бордовом переплете, примостил сверху сундучок переводчика (голубой дисплей устройства не спешил гаснуть — а вдруг сейчас снова спросят!) и с удовольствием потянулся — хруст суставов, утробное сладкое «ох!».

Бесшумно ступая, Додар пробрался мимо спящих к термосу и нацедил себе чаю. Стиснул двумя пальцами узкое горлышко стеклянного стакана со сладким коричневым пойлом и направился к деревянной лестнице. Вела она на самый верхний, третий этаж наблюдательного поста №9, чем-то напоминающий капитанский мостик пиратской шхуны.

Там, на третьем этаже, располагалась звукоулавливающая селективная система «Аташ», к ней протягивали свои усики многочисленные удаленные микрофоны. Днем оттуда был прекрасно виден безбрежный океан джунглей планеты Грозный.

Впрочем, безбрежный океан джунглей можно было наблюдать и ночью, в ноктовизор. Но особенной охоты смотреть на лес в темное время суток у рядового Додара не возникало. Ведь некрасиво! Вместо волнующегося изумрудного бархата — серое, с неряшливыми выступами сукно, которое напоминает каменистую поверхность ненаселенной планеты, лишенной благодатной атмосферы-жизнеподательницы.

Странное дело, на Грозном в рядовом Додаре проснулось эстетическое чувство, его создателями нисколько не запланированное, почти нежелательное. Принадлежи

Додар к высшей касте заотаров, прилагательное «красивый» было бы для него таким же обиходным, как существительное «честь». Но он происходил из касты демов и был произведен путем клонирования на одной из биосинтетических фабрик близ Хосрова, столицы Великой Конкордии.

В самой Конкордии фабрики эти назывались достаточно выспренно — Прибежищами Душ. Вот бежала-бежала беспризорная душа по обратной стороне мира, и прибежала на фабрику, чтобы воплотиться в отменном, никем еще не занятом теле. Совокупность же Прибежищ именовалась Лоном Родины.

Рядовой Додар был рожден синтетической маткой в Прибежище Душ имени учителя Яркаша. Поэтому-то фамилия у него была Яркаш, как и у восьмисот тысяч мужчин, произведенных там же за двадцать два года безупречной работы комбината.

«Дети Яркаша» — ласково называли их воспитатели.

Добравшись до третьего этажа, Додар уселся в кресло оператора станции радиотехнической разведки (обычно там сидел Саккар) и поставил вспотевший стакан с чаем на крышку недовольно урчащего аппаратного блока. Додар скрестил руки на груди и закрыл глаза.

Перед мысленным взором рядового встала женщина из русской книги. Душу сковала сладкая судорога.

«Larin», — прошептал Додар. Даже ее имя возбуждало в нем вожделение.

У нее было суженное книзу лицо и шоколадные глаза с пушистыми ресницами. Стараниями парикмахера роскошные каштановые волосы образовывали над ее ушами два фонтана из завернутых петлями косичек. Шея была пригожей и белой, а прелесть девичьей груди подчеркивало необычного покроя газовое платье с низким квадратным вырезом и вздутыми, как будто ватой набитыми, рукавами.

На шее у женщины серебряными червячками извивалось бриллиантовое колье (впрочем, мудреного слова «колье» рядовой Додар, словарный запас которого составлял две тысячи единиц, не знал). С белыми камнями колье перемигивались синие камни подвески.

Но самым примечательным, на взгляд Додара, была талия красавицы. Тонкая, шириной с два его кулака. У основательных женщин из касты демов талии были не такими — сильными, покрытыми теплым панцирем мускулов. Конечно, у женщин-заотаров талии были изящнее. Но чтобы настолько...

«Может, это врожденное уродство? Тогда выходит, она инвалид, как старый Охар, который работал на стадионе сторожем? Бедная...»

Такой тонкой талии Додар никогда раньше не видел, в первую минуту он даже решил, что дива принадлежит к другой, не вполне человеческой расе. Впрочем, дальнейшее знакомство с иллюстрациями убедило Додара в том, что люди на картинках хотя и диковинные, но все-таки обычные. Мужчины, женщины и дети были наряжены очень странно, по моде не поймешь каких времен. На головах у мужчин блестели черные шляпы с высокими тульями и плавно загнутыми полями, на шеях кривлялись смешные банты, а волосы на щеках росли странными курчавыми скобками. Женские юбки походили на одноместные палатки, сшитые из оконных занавесок. На ногах же у мальчика, изображенного в середине книги, были надеты не то сапоги... не то башмаки... не то ботинки, сплетенные как будто из полосок, кожаных полосок, что ли?

Собственно, из-за этих-то картинок Додар книгу и прихватил. Он пожалел ее, как жалеют потерявшегося котенка, ведь знал: с минуты на минуту Новогеоргиевская библиотека запылает вместе со всем своим небогатым фондом. Рев пожара приближался, а бороться с пламенем никто и не думал. Ведь они солдаты, а не пожарники.

Первого блока страниц в книге не оказалось: наверное, вырвал кто-то, чтобы вытереть штык-нож. А название на обтянутой выцветшей материей обложке было полустершимся, сканер переводчика его не брал. Кто автор — тоже оставалось неясным. Но интуиция подсказывала Додару, что между континентами цветных картинок лежат поэтические моря.

Лесенка заскрипела, и прямо перед Додаром возникло лицо рядового Нуха. Его черные волосы были взъерошены, а глаза привычно гноились со сна.

— Чего не разбудил? — спросил Нух гнусавым голосом.

— Да так... А что?

— Нужно было разбудить. Полчаса уже наша смена.

— Тебе же лучше, поспал... — отхлебывая чай, заметил Додар.

— Порядок должен быть.

«Порядок!» — мысленно передразнил товарища Додар. Вообще-то, если по порядку, двое должны наблюдать, а двое — отдыхать. И то, что Нух, Саккар и сержант Руз спят, а он в одиночку караулит — это уже не по порядку. Саккар должен дежурить с ним. Но сержант разрешил отступить от порядка. Ведь катать кости втроем веселей, чем вдвоем.

С недавних пор рядовой Додар в кости с товарищами не играл. Ведь у него была книга.

Разведбат 2-й танковой дивизии очутился на Грозном полтора месяца назад, вместе с Освободительной Армией Великой Конкордии. Поначалу освобождение планеты от трехголовой гидры русского гегемонизма, азиатского буддизма и европейского атеизма шло проворно. Несгибаемые солдаты Родины, среди которых был и Додар, захватили город с неудобопроизносимым названием Новогеоргиевск (между собой они звали его «Нов»), очистили от врага космодром и совершили множество других героических деяний.

Но когда окончательно окрепла уверенность в том, что победа близка, и со дня на день их погрузят на корабль и повезут в саму Москву, где будут проходить торжества по случаю низвержения безбожных Объединенных Наций, выяснилось, что 4-я танковая дивизия Объединенных Наций, состоящая сплошь из каких-то «русских», в силу упрямства, свойственного всем друджвантам, не желает признавать превосходство конкордианской веры и социального устройства. И подло прячется в джунглях, время от времени совершая оттуда лихие вылазки крошечными летучими отрядами. Когда потери от этих вылазок стали исчисляться сотнями, Народный Диван приказал войскам войти в лес и «решительно уничтожить последние очаги сопротивления на Грозном».

Войти оказалось не так сложно, но вот уничтожить противника и даже просто продвинуться дальше известного предела — не получалось никак. Разведбат, в котором служил Додар, сперва углубился в лес на несколько десятков километров, потом два дня подряд попадал в огневые мешки, потом завяз в минных полях и остановился. Командование убедилось, что к решающему наступлению надо как следует готовиться. Из метрополии запросили специальную технику, ракетно-артиллерийскую бригаду и «чудо-оружие», о котором никто ничего не знал, кроме того, что оно творит чудеса — в полном соответствии со своим названием. Для доставки всего этого требовалось время.

Танковые полки стали лагерями прямо в лесу, а выдвинутому вперед разведбату поручили боевое охранение. В цепочке постов — подобно ожерельям они окаймляли клонские лагеря — был и пост №9, где служили рядовые Додар, Нух, Саккар и сержант Руз.

Дерево, на котором располагался пост №9, было, как и его соседи, гигантским. Сто пятьдесят метров высотой, оно имело многоярусную горизонтальную крону, матовый, цвета старой ржавчины гладкий ствол и кожистые пятипалые листья — когда шел дождь, они шумно аплодировали вертким молниям.

Нижний этаж, где жили рядовые и сержант, располагался на первой развилке, на высоте около ста тридцати метров. Для сообщения с землей на посту №9 имелась тросовая подъемная система с одноместной люлькой. Так сказать, лифт.

Инженер Рамман, который его устанавливал, понравился Додару, несмотря на свою принадлежность к касте энтли, а ведь энтли, как известно каждому дему, только задаваться мастаки. Однажды после обеда инженер Рамман застал Додара наедине с книгой. Рамман внимательно перелистал ее, с интересом проглядел укрытые тончайшей папиросной бумагой картинки и нехотя возвратил. На лице инженера Додар заметил выражение одобрения.

«Хорошо иметь такого друга!» — с тоской подумал Додар. Наличные друзья — рядовые Нух и Саккар — его увлечения чтением не разделяли.

Сержант Руз, конечно, тоже.

«Вредная привычка. Отвлекает от важного!» — осуждающе говорил он.

Основной задачей поста №9 было наблюдать, не рыщут ли поблизости русские диверсанты. В случае их появления солдаты должны были поднять тревогу и дать наглецам отпор.

Диверсантов было не видать. Лишь только иногда в стеклянном серо-синем небе со словно бы приклеенными белыми облаками проносились штурмовики, наведенные пронырливыми рейдовыми группами спецназа «Скорпион» на вскрытые лагеря русских. Следом за штурмовиками тянулись пузаны-торпедоносцы. К авиации Додар относился с нежностью. Ведь в ней когда-то служил его закадычный друг Хавиз, пока не разбился во время учебного вылета. Додар всегда провожал флуггеры взглядом, исполненным чистой радости.

Там, вдалеке, сыпались на русских бомбы. Дрожала земля, чадным адским пламенем полыхали деревья. Но потом заряжал ливень (в это время года на Грозном дождило по два-три раза в день) и воцарялся цельный, как гранит, шорох струй, который Додар был готов называть «тишиной».

Тогда он принимался читать.

До чтения Додар дошел не сразу, вначале довольствовался картинками. Он смотрел на них так часто и подолгу, что однажды обнаружил, что способен с закрытыми глазами пересчитать маленькие бриллианты на подвеске красавицы со страницы 237 и лепестки ромашки, что подносит она к губам, на странице 120. Так и с ума сойти недолго!

Главное же, Додару страстно хотелось знать, как Ее зовут.

Он выпросил у сержанта Руза переводчик, который был положен тому, как командиру поста. Несколько дней провозился с настройками — сказывался недостаток опыта. Но потом все-таки приловчился понемногу читать.

Первым делом он облизал сканером подпись под портретом. «Tatiana Larina» — проступило на дисплее.

«Значит, Tatiana — это фамилия. А Larina — имя!»

Додар неописуемо обрадовался.

«Larina... Larina...» — повторял он, беззвучно шевеля полными смуглыми губами.

Поначалу он делал ударение на французский манер — на последнем слоге. Но вскоре обнаружил, что если похерить вторую гласную «а» и перенести ударение на «i», получится даже нежнее. Ведь Larin — это как Ясмин или Гарбин, почти нормальное женское имя. Додар удовлетворенно ухмыльнулся — еще одна загадка разгадана!

Боевые товарищи были начеку.

— Чего ты там лыбишься? — мрачно поинтересовался рядовой Саккар.

— Что, нельзя?

— Слышал, семнадцатый пост орхидеи сожрали?

— Вчера ж, вроде, был пятнадцатый?

— Может, и пятнадцатый...

— Так пятнадцатый или семнадцатый?

— Хрен его разберет!

— Я думал, официально сообщили.

— Да нет, слухи только...

— «Слухи есть наивреднейший инструмент деморализация солдата, психическое оружие массового поражения!» — процитировал Додар из речи адмирала Шахрави перед Народным Диваном. Незадолго до отправки на фронт они учили ее наизусть. — Вот дождемся, когда командование реальную информацию пришлет, тогда и поговорим.

— Дождешься ты, как же... — ворчал в ответ Саккар.

С недавних пор Додар физически не мог поддерживать беседы о хищных орхидеях. Да, они опасны. И, без сомнений, следует держать ухо востро, не то удушливой ночью какой-нибудь особо шустрый цветочек протянет к тебе свои чувствительные к инфракрасному излучению корни-щупальца, задушит тебя и высосет, как паук муху. Да, такие случаи бывали. И якобы неоднократно. Все это очень, очень важно. Но даже о самом важном невозможно говорить три часа каждый день!

Последние слова Додар был готов проорать дурным надсадным голосом. Когда его товарищи принимались привычно дивиться проделкам людоедских растений, Додару казалось, что Larin из книжки смотрит на него укоризненно.

Итак, Саккар ушел обиженным. Ведь орхидеи — это только повод поболтать. Теперь они втроем — Саккар, Нух и сержант — будут шептаться, что Додар зазнался.

Только Додару было все равно. Он поразительно легко переносил свою растущую отчужденность от товарищей. Ведь теперь он был не одинок.

Помимо происков хищных орхидей, чьи оборчатые расхристанные туши они с упоением счищали со ствола и ветвей в качестве утренней гимнастики, в дежурных ходили еще две темы.

Первая: когда наконец пришлют обещанное чудо-оружие, которое выкурит русских из джунглей? И вторая: когда же

С недавних пор рядовой Додар в кости с товарищами не играл. Ведь у него была книга!

все-таки их отправят в Москву, где каждый боец сможет помочиться на небоскребы Красной Площади?

Шли недели, с Москвой ясности не прибавлялось. Но чудо-оружие действительно прибыло. Им оказался... вольтурнианский всеяд. Тварь отвратительная, да вдобавок еще и «акселерированная», с улучшенной управляемостью и способностью соображать.

В vivariях на планете Вольтурн этих зверьков наплодили в числе, близком к апокалиптическому. Благо размножались всеяды четыре раза в год, а ели, в полном согласии со своим названием, даже помои и просроченные ядохимикаты. Предполагалось, что шустрые и злобные вольтурнианские всеяды, способные плеваться кислотой, кусаться и отравлять воздух неописуемой вонью, быстро наводнят леса Грозного и сделают жизнь русских партизан невыносимой.

О том, насколько сильно отравлена жизнь русских, обитателям поста №9 судить было сложно. С собственной же ясность была полной — отстрел всеядов стал для них такой же рутиной, как и очистка радиуса безопасности от орхидей.

Поначалу сержант Руз не решался отдать приказ на истребление безголовых, отталкивающего вида тварей. Ведь все-таки казенное добро. Но после того, как рядовому Саккару плевок всеяда прожег голень до самого сустава, сержант переменил мнение. По «чудо-оружию» стреляли одиночными из автоматов, и даже, случалось, из пулеметов, которыми были оборудованы стрелковые площадки первого этажа. Азартно, с озорными прибаутками наблюдали за тем, как пули разносят в клочья многоногие тушки. Между соседними постами установилось даже нечто вроде состязания, кто сколько завалит.

— Исчадия Ангра-Манью, — шипел Додар, выцеливая тварей в малахитовой шапке соседнего дерева.

— Патроны береги, — ворчал сержант.

— Дети грязи, вот я вас сейчас...

Несколько последних дней тема детей интересовала Додара весьма живо. Началось, как обычно, с книги.

На одной из картинок была изображена Larin, передающая письмо круглолицему мальчику лет семи. Додару вдруг подумалось, что мальчик этот — сын Larin, уж больно ласково касалась она рукой его белокурой головки. Из того факта, что у совсем молодой Larin есть сын, следовало, что она принадлежит к касте пехлеванов, а может, и заотаров, каковые, в отличие от демов и энтли, обладали безусловным репродуктивным правом с 15 лет. Между прочим, это означало, что у Larin должен быть и муж! Выходит, хилый, с дегенеративным лицом и нелепо зачесанными на лоб волосами мужчина, который встречается на большей половине иллюстраций, и есть этот самый муж!

Поначалу Додар опечалился. Он хотел для своей Larin лучшей судьбы. Но потом решил, что раз Larin нравится хилый Evgeni, значит, лучше ей быть с ним.

Несмотря на суровость воспитания, рядовой Додар был добрым человеком.

Фантазировать было гораздо интересней, чем читать. Тем более что переводчик плохо брал текст. То и дело умная машинка требовала подключить какую-то загадочную «энциклопедию», но где ее достать, Додар понятия не имел, спрашивать же у сержанта стеснялся.

Когда очередная попытка продраться сквозь стихотворный бурелом оканчивалась фиаско, Додар откладывал книгу и размышлял. Что же это получается, если действие про-

Додар положил переводчик в нагрудный карман. Заткнул за пояс книгу. И, подняв руки в интернациональном жесте примирения с судьбой, ступил в пластиковую люльку лифта.

исходит в прошлом, может, даже в прошлом веке, значит, среди тех русских, которых штурмовики поливают зажигательной росой, могут быть и внуки Larin? «Значит, с ними мы и воюем?»

В этой связи мысль о плене перестала казаться Додару кощунством. Еще на родной планете Вэртрагна Додар вместе со своим закадычным товарищем Хавизом поклялся у чаши Священного Огня перекусить себе язык, если судьба распорядится так, что они окажутся безоружными перед лицом врага. Но теперь эта клятва уже не казалась Додару нерушимой. Ведь тогда он представлял себе врага иначе... Как? Ну, как ракообразного чоруга... Как отталкивающего вида робота... Да мало ли как? В конце концов, можно сначала сдаться, а уже потом перекусить себе язык. Додару мучительно хотелось удостовериться, правда ли, что у русских женщин такие тонкие талии. А ведь русские, должно быть, не так злонравны, как другие племена Объединенных Наций. В книге они все время вспоминают Творца Всего Сущего Ахура-Мазду (так переводчик транслировал слово «Bog»). И потом, если их взрастили такие матери, как Larin, они просто не могут быть нравственно безнадежными, наверняка Народный Диван смог бы их перевоспитать! В общем, вариант с самоубийством Додар оставлял теперь на самый крайний случай.

Думал Додар и о том, как восприняла бы Larin его ухаживания. Уже проваливаясь в сон, он видел себя и Larin в Центральном Хосровском парке, возле знаменитой статуи «Девушка с ловчим соколом». В унизанных кольцами руках Larin букет чайных роз, приторно-желтых, огненно-оранжевых, их колючие стебли спеленуты белой салфеткой с кружевной каймой... Додар не сомневался, Larin согласилась бы пойти с ним в парк. Вот они на Аллее Ткачей. Он останавливает тщедушного разносчика, чтобы купить Larin сладостей и имбирной воды. Дает продавцу щедрые чаевые, тот громко благословляет Додара и весь его род. Larin смеется, проходящие мимо мужчины смотрят на него, Додара, завистливо и ревниво...

Словом, Додар был уверен, что понравился бы Larin. А потом у них появились бы дети. Конечно, пока у него нет репродуктивного права, но к моменту знакомства с Larin он совершил бы какой-нибудь подвиг, например, задушил вражеского генерала. За это Народный Диван наградил бы его правом отцовства, ведь Народный Диван — он щедрый и мудрый. Они с Larin жили бы долго и счастливо в двухкомнатной квартире на бульваре имени Правды.

Волшебным образом Larin существовала для Додара сразу во всех временах — и в экзотическом русском прошлом, и в лесном настоящем, и в светлом будущем.

«Seriya «Shkolnaya Biblioteka» — отпечатано на предпоследней странице.

Прочтя эти строки, Додар очень обрадовался. Ведь он знал — «школами» называются заведения, где учатся заотары. Стало быть, изучая книгу, он приобщается к истинам, что познают на недосягаемых кастовых высотах русские мужчины с худыми одухотворенными лицами и их верные кареглазые женщины. Додар обратил лицо к небу и молитвенно сложил ладони.

— Связи опять нет... — проворчал за спиной Додара сержант.

— И что? — неохотно отозвался Додар.

— Всю ночь на востоке бомбили... Слышал?

— Да нет, спал.

— Предчувствие у меня...

— Насчет дождя?

— Да при чем тут! Русские совсем близко!

— А... Появятся — тогда и поглядим! — многозначительно похлопывая по прикладу своего автомата «Баал», отвечал Додар. Он собрал в этих словах всю свою тяжелую мужскую харизму. Он старательно нахмурился и сжал кулаки. Из военно-патриотических фильмов Додар знал — именно так должен реагировать боец на сообщение о приближении врага.

На самом же деле дурные предчувствия сержанта Руза Додара скорее обрадовали. Он так много узнал о русских из книги, что их появления уже в каком-то смысле желал. И не важно, что с ними придется вступить в бой. Главное, они наконец-то встретятся, пусть и в качестве сотрапезников на роковом пиру смерти.

Гроза, долгих два часа ворочавшая исполинскими медными тазами за ширмами серых туч, закончилась, как всегда, внезапно. Джунгли погрузилась в привычное предрассветное оцепенение.

Едва не оглохшие от небесного концерта сержант Руз, Саккар и Нух уже минут двадцать как встали. Саккар брился, по-гусиному вытягивая шею в сторону зеркальца, Нух заливал крутым кипятком сухой брикет крученой лапши, сержант насвистывал гимн 2-й танковой, сидя в туалете.

Додар позевывал в кресле Саккара. Его смена кончилась, можно идти спать. Настроение было превосходным. За ночь он узнал много нового о сестре Larin. Она тоже была красавицей, хотя и не во вкусе Додара.

Он бережно укладывал книгу в пластиковый пакет, когда внизу захрипел громкоговоритель. Додар вздрогнул всем телом. Очень уж неожиданно. Осторожно глянул вниз. Там, в сумеречных лесных низинах, среди клубов холодного тумана отчетливо оконтуривалась... броня вражеского танка. И когда только они успели подобраться? А впрочем, в небе громыхало так, что неудивительно.

Стараясь не делать резких движений, чтобы не привлекать к себе внимания, Додар активировал переводчик — он все еще лежал у него на коленях — и настроил его на голосовой режим.

— Додар, ты слышал? — проорал из сортира сержант Руз.

— Слышал.

— Что они говорят, Додар?

— Они говорят, чтобы мы сдавались.

— Кто это — они?

— Да эти... Дети...

— Дети?

— Дети Evgeni и Larin... — отвечал Додар с рассеянной улыбкой.

— Не понял! Повтори!

— Русские.

— Русские?!

— Да.

— Чтобы мы сдавались?

— Да! У них танки... Говорят, численное превосходство...

— Никогда!

С первого этажа застрочил пулемет. Со второго полетела ручная граната. В ответ тяжело ухнуло дважды. Нужник и вместе с ним половина второго этажа рухнули вниз. От третьего откололся шестиугольник с тяжеленным кубом звукоулавливающей системы.

Когда дым рассеялся, Додар принялся искать свой облегченный «Баал», но нашел только разводной ключ. Оно и не удивительно — несколько минут назад он положил автомат на крышку сгинувшего «Аташа». Пистолет же рядовым был не положен. Додару ничего не оставалось, как прижать книгу к груди и закрыть глаза. Запели в листве шустрые пули, застучали рикошеты. Запахло кровью и ацетоном.

А через минуту все стихло.

Вновь раздался тот же зычный голос.

Додар осторожно привстал с кресла оператора и посмотрел вниз. На перилах ограждения второго этажа, лицом вниз, повис рядовой Нух, прошитый не менее чем дюжиной пуль. Сержанта Руза видно не было — он лежал на земле, на груде досок, в противоестественной позе человека, чей позвоночник сломан сразу в нескольких местах. Истошный крик рядового Саккара Додар слышал еще до того, как рухнул нужник. И по тому, как внезапно он оборвался...

— «Ne spitsya, nyanya, zdes' tak dushno... — во всю глотку прокричал Додар и сразу вслед за этим вспомнил еще, — Bogat, horosh soboyu Lensky vezde bil prinyat kak zhenih!».

Додар положил переводчик в нагрудный карман. Заткнул за пояс книгу. И, подняв руки в интернациональном жесте примирения с судьбой, ступил в пластиковую люльку лифта.

© А. Зорич, 2006.

Иллюстрации Александра Ремизова

ПЕРЕКРЕСТОК

...Солнце уж клонилось к закату и едва проглядывало через серые груды облаков, когда деревья, наконец, расступились. Лес остался позади, но вместо гостеприимных ворот славного города Лыкова перед Ильей распростерлась какая-то на редкость мрачная и неуютная пустошь. Сивка сделал еще несколько шагов и остановился, с подозрением разглядывая подернутое сероватой дымкой поле.

— Да, паршивое место, — согласился с конем Илья. — Похоже, нет здесь никакого Лыкова. Заблудились мы с тобой, Сивка...

Сивка кивнул головой и тяжело вздохнул. Настоящим вещим богатырским конем он не был, говорить не умел, и поддерживать беседу мог только с помощью жестов и междометий.

— Заблудились. Но — не беда. Любая дорога хоть куда-нибудь, да ведет. Главное — не оставаться на месте. Стоя-то мы точно никуда не доедем.

Снова кивнув в знак согласия, Сивка двинулся через поле, тяжело впечатывая в жухлую траву свои огромные копыта.

Едва заметная, заросшая до последней крайности дорога вела в сторону одиноко стоящего посреди пустоши сухого дуба. Дуб же был необычайный: не то чтобы очень большой, но ощутимо древний, с невообразимо уродливым раздутым стволом и простертыми к серому небу узловатыми голыми ветвями. В общем, мистический был дуб...

Засмотревшись на него, Илья только в последний момент заметил, что именно возле этого дерева предательский лже-Лыковский тракт пересекается какой-то другой дорогой. Тоже, впрочем, заброшенной и непроезжей. Непохоже было, чтобы ею вообще пользовались в этом столетии.

Илья остановился и, по богатырскому обычаю, глубоко задумался. Не столько даже над выбором направления, сколько так — вообще... Над горемычной долей странствующего витязя. В принципе, традиция также требовала прочесть надписи на камне, но как раз с этим-то пунктом и был облом. Камень-указатель на перекрестке — как тому и полагалось быть — присутствовал. Но решительно никаких надписей на нем не наблюдалось.

Сивка фыркнул и вопросительно скосил глаз на всадника. Он был прав. Раздумья — дело благое, но надо же было и что-то решать, пока не стемнело. Илья спрыгнул с коня и двинулся к камню. Логика подсказывала, что какие-то надписи на нем все-таки должны иметься. Недаром же он здесь стоит? Другой вопрос, что буквы могли зарасти мхом. Соскребая в нужных местах лишайник и тихо ругая местные власти, доведшие дорожное хозяйство до столь плачевного состояния, Илья двинулся вокруг камня. Надпись он, в конце концов, нашел, но только одну и в высшей степени странную. «Куда ни пойдешь, ничего не найдешь, а камень сей сдвинешь, на месте умрешь», — гласила она.

— Тоже — поэзия... — констатировал Илья. — Вот, Сивка, ежели бы мне такой талант богами был даден, как сочинителю сих виршей, разве ж таскался бы я с тобой по лесам этим постылым? Нет... Сразу повесился бы.

Сивка кивнул. Убожество рифмы и размера было понятно даже ему. Илья же, прислонившись к странному валуну, задумался снова. Уже крепче.

— Эх, грехи наши тяжкие! — сказал богатырь минуту спустя и решительно навалился на камень плечом. Камень не шелохнулся, зато откуда-то сбоку раздалось громкое карканье. Илья оглянулся.

— Это ты зря затеял, — прокаркавшись, сообщил здоровенный, каких не бывает, ворон. Ворон величественно восседал на ветке сухого дуба. Как и когда он туда попал, Илья не заметил.

— Почему? — поинтересовался витязь, прекращая бесплодные усилия.

— Ну, во-первых, не сдвинешь, и не пытайся, — ответила птица. — А во-вторых, там же написано: «Не влезай, убьет».

— Второе противоречит первому, — заметил Илья. — Если бы камень нельзя было сдвинуть, то высекать на нем предупреждение не имело бы смысла.

Ворон не ответил, только перемялся на ветке и каркнул. Было ли это знаком согласия или протеста, Илья не понял. Леший разберет интонации вещих воронов.

— Вот и тебя, дурака, сюда сажать никто не стал бы, если б камень не сдвигался, — добавил он, возобновляя натиск.

Как Илья и надеялся, на «дурака» ворон обиделся.

— Да ты хоть знаешь, кто и с какой целью начертал на камне сие предупреждение?! — возопил он, перелетев с дуба на валун. — Знаешь ли ты, несчастный, что ждет пренебрегшего им?!

— Нет, — отдуваясь, признался Илья. В невозможности одолеть камень дурной силой он уже убедился и теперь решал, что делать дальше.

— Нет, — повторил он. — Не знаю, и не вижу иного способа узнать, кроме как своротив эту проклятую каменюгу... Или, может быть, ты мне расскажешь?

Ворон будто того и ждал. Поболтать он был явно не дурак. Правда, лишь затем, чтобы блеснуть красноречием и эрудицией. Как Илья и ожидал, сказать что-либо по существу вопроса ворон не мог. Это, впрочем, было общим пороком всех когда-либо встречавшихся Илье хранителей тайного знания.

Не заставляя просить себя дважды, птица снова взлетела на дуб и оттуда, как с трибуны, принялась грозить какими-то неопределенными бедствиями Илье, а, затем, постепенно поднимая ставки, — всей волости, княжеству, Руси и, наконец, человечеству в целом. Исчерпав эту тему, ворон перешел к более общим вопросам и, не касаясь уже конкретного камня, заговорил о стародавних примерах гибельных последствий кошачьего любопытства и человеческой гордыни.

Илья решил стащить камень с места конем и теперь соображал, как ловчее примотать его ремнями к седлу. Ворон отвлекал. Кроме того, уже окончательно ясно стало, что ничего полезного он не скажет. Даже если его обозвать дятлом. Илья стал вытаскивать из саадака лук. Ворон все понял и исчез.

●●●

Илья уже почти управился с ремнями, когда на сцене обозначилось новое действующее лицо. От опушки леса через поле к Илье шагал человек. Во всяком случае, гуманоид. Толком разглядеть его не получалось. В сгущающихся сумер-

щитного цвета плащ с капюшоном и за спиной у него вроде бы виднеется лук. Илье это не понравилось. Ожидая дальнейшего развития событий, для вида он продолжал возиться с упряжью, но старался при этом держаться так, чтобы между ним и лучником постоянно находились либо дуб, либо камень, либо конь.

Зелено-крапчатая фигура приближалась, и скоро стало заметно, что владелец плаща высок, строен, и лук у него имеется в самом деле. В руках, впрочем, у незнакомца не было ничего, и держал он их на виду. Илья вышел из-за крупа коня и стал ждать.

— По поводу камня? — спросил витязь, когда гость, остановившись в нескольких шагах, приветствовал его скупым, коротким поклоном.

— Да, — спокойно подтвердил незнакомец. Голос у него оказался приятный и музыкальный. Капюшон он снял, и Илья увидел длинные светлые волосы и острые уши. Тоже длинные.

— Ну, и? — не удивился Илья. — Почему я не должен его трогать? Только коротко и по делу. Недосуг мне сейчас, как видишь.

Вообще-то Илье полагалось бы обомлеть, встретив во Владимирских землях говорящего по-русски эльфа. Тем более, эльфа должно было смутить то, что Илья вел себя так, будто дивный народ бродил по Руси табунами. Однако и эльф был явно не пальцем делан. Даже бровью не повел, подлец.

— Истинно говорят, — торопливы люди, ибо живут кратко, — улыбнулся он. — Но ты прав: не пристало двум благородным воинам кашу по тарелке размазывать. Потому всякую дребедень о молодости человеческой расы, о ее неготовности воспринять мудрость тысячелетий, о том, что людям для их же блага лучше оставаться в неведении относительно некоторых вещей, в общем, всякую стандартную ерунду мы опускаем и переходим непосредственно к выводам.

— Ага, — заинтересовался Илья. — И каковы же выводы?

— А выводы просты, — с готовностью ответил эльф. — Вали своей дорогой, смертный. Вали, пока цел. Вот и все выводы.

Выводы Илью, в целом, устраивали. Он кивнул и взялся за саблю. Но его собеседник, как оказалось, переходить от слов к делу не спешил. Снисходительно скалясь, эльф удобно прислонился к дубу, всем своим видом показывая, что драка может и подождать.

— Посмотри на это под таким углом, человек, — заговорил остроухий снова. — В запертом сундуке...

— Погоди, — прервал его Илья. — А если я козлом обзову?

— Не поможет, — отрезал эльф, не сбиваясь с мысли. — Итак, в запертом сундуке может сидеть огромный паук, но может лежать и золото. Есть смысл рискнуть и открыть его. Но под этим камнем, как ты прекрасно понимаешь, золота нет. Клады не скрываются под приметными валунами, украшенными интригующими надписями. Значит, ты ищешь паука. А мудро ли это?

Илья имел особую точку зрения относительно мудрости и глупости, но тратить слова не стал, а вместо этого, убрав саблю в ножны, пожал плечами и хлопнул ладонью по необъятному крупу Сивки. Конь рванул. Камень вздрогнул. Эльф тоже. Илья оглянулся на него, убедился, что дивной нападать не собирается, и стимулировал коня вторично. Сивка уперся, налег, и камень покачнулся.

— Эх, — обрадовался Илья. — Пошла... Ой, мать!

Третий рывок Сивки оказался роковым для ремня. Путы лопнули. Камень устоял. Эльф сразу же прилепил на место снисходительную ухмылку и нехорошо оживился, даже от дуба отлип. У него оставалась еще масса вопросов, и экономить их он не собирался.

Об авторе

Игорь Край, постоянный автор «МФ» (его статьи об истории оружия и войн регулярно публикуются в разделе «Арсенал»), родился и живет в Москве. Окончив Московский инженерно-физический институт, ступил на стезю, завершившуюся получением воинского звания капитана. Затем, поддавшись веяниям времени, приобрел второе высшее образование в области экономики и ушел в коммерцию. «Перекресток» — первый опубликованный рассказ Игоря Края.

— А тебе не приходит в голову, смертный, что, пытаясь своротить эту глыбу, ты идешь на поводу у неких сил? Не приходит в голову, что они намеренно манипулируют тобой, соблазняя загадкой? Что ты делаешь именно то, чего от тебя и ждут? Что кому-то очень нужно, чтобы ты сдвинул этот камень?

— Приходит. Давно уже приходит, — согласился витязь. — Но ты лучше скажи: лопата есть? А то здесь подкопать придется, а у меня только совочек походный. Неудобно.

Илья вытянул из притороченного к седлу чехла саперную лопатку и показал ее эльфу. Эльф видел подобный инструмент впервые в жизни, и скрыть этого не смог.

Ударил Илья внезапно и почти без размаха. Лезвие прошло сквозь призрак, не встретив сопротивления. «Эльф» поплыл и распался.

— Только круглый дурак купится на такие паленые иллюзии, — сообщил богатырь камню.

Сивка язвительно фыркнул.

— Ну, да. Ну, да... Дурак я, хоть и не Иван... Еще по ворону должен был догадаться... Хе! Ворон, эльф, а что еще?

Илья сел на землю, сомкнул веки и сконцентрировался, очищая сознание. Затем, отметая наваждение, резким движением развел руки. Осмотрелся.

Пустошь неуловимо изменилась. Теперь, даже в сгустившихся сумерках, она выглядела не мрачной, а... скучной. Чудовищный сухой дуб превратился в невысокий чахлый клен. Исчезла давящая тишина: зашелестела на ветру листва, в лесу застучал дятел. Появились комары. Илья прихлопнул.

Камень остался прежним. Другими стали надписи. Теперь они гласили, что в шести верстах на запад находится Лаптево, а в одиннадцати на восток — какие-то там Великие Бодуны. Лыков же, как выяснилось, располагался сорока верстами южнее.

— Ага, — понял Илья. — Действительно — Лыковский тракт. Ехал я, стало быть, правильно. Просто не в ту сторону.

Илья поднял лопатку и стал копать.

●●●

— Фу... Ну, вот, Сивка, теперь только толкнуть. Даже без тебя управлюсь. Хе! А прикинь: толкну, а оттуда воевода! Руки костлявые ко мне тянет и завывает так страшно-страшно: «Отдай мои десять гривен, отдай мои десять гривен... за повреждение дорожного указателя!». Хе! Не смешно тебе, Сивка? Эт потому, что уже ночь. Луна вон какая бешеная. И волки воют... Шучу, шучу, Сивка. Не волки. Эт просто комары здесь такие, мать их... трансильванские...

Илья убрал лопатку в чехол, тщательно отряхнул колени, натянул снятую, чтобы не мешала работать, кольчугу. Нахлобучил шлем. Отцепил от седла щит. Прицепил щит обратно. Вынул из петли топор. Посмотрел на Луну. Понял, что тянет время.

Камень не упал от первого толчка. Не упал он и от второго, и Илья уже опасался, что придется ему снова браться за лопатку, когда валун наконец уступил богатырской силушке и неохотно откатился в сторону.

...По покрытым фосфоресцирующей плесенью ступеням, круто уходящим в темноту и смрад подземелья, Илья спускаться не стал. В темноте провала уже звучали уверенные шаги. Пренебрегая преимуществами боя в подземелье, враг подни-

свежей могилы ударил в ноздри, тень нашла на Луну, закричала ночная птица, ледяной ветер пронесся над полем, взвыл, запутавшись в ветках клена.

Сивка заржал в ужасе и с топотом канул в ночь, как в омут.

В глубине коридора замерцало голубоватое пламя, и гулкий голос кощея возгласил первое заклинание.

●●●

Луна давно села, звезды скрывались в облаках, и Илья даже не пытался разглядеть дорогу, привычно полагаясь на ночное зрение Сивки. Слева и справа ели возвышались двумя стенами непроглядного мрака, и лишь высоко над своей головой витязь угадывал полоску ночного неба. Иногда на нем вспыхивала и тут же испуганно гасла звезда. А временами из-за деревьев Илье начинали подмигивать какие-то красные огни.

— Одного я не могу понять, Сивка, — куда ж мой топор-то подевался? Всю гробницу облазил, — нет топора! Сожрал он его, что ли?

В лесу ухало и стонало, за Ильей увязался какой-то бездельник-леший, но Сивка даже не вздрагивал, а лишь угрюмо переставлял ноги. Ему было очень стыдно.

— А ты тоже молодец, — утешил его Илья. — Перед позорной ретирадой своею ты, брат, такую кучу успел накласть... Хорошую, в общем, кучу. Душевную. Если б кощей в ней не оскользнулся, да в нее же спиной не хлопнулся, — худо бы мне пришлось. А тут, пока он из всего этого, стало быть, выбрался, да пока весь род лошадиный разматерил... Эх! Да ведь еще как разматерил-то! Заслушаешься! Мастер... Ну, вот тут, стало быть, я саблю-то подобрать и успел. Да.

Сивка фыркнул.

— Ничего смешного, — назидательно произнес Илья. — Куча тоже бывает к месту. Если, конечно, накладена с душой, не абы как... Да и сам ты вовремя подоспел... Кстати, видел, как он меня о клен головой стучал, или это еще до тебя было?

Сивка вздохнул.

— ...Вот и я думаю, — хорошо, что там все-таки клен, а не дуб оказался. Хуже было б, если б дуб...

Илья со стоном зевнул. Сон, старательно отгоняемый разговором, все-таки одолевал. А спать было нельзя. Предстояло сделать еще многое. Предстояло доехать до Лаптева, собрать мужиков и построить их на великие дела. Тушку кощея необходимо было кремировать на осиновых дровах, размешать пепел с солью, закопать и послать кого-нибудь за волхвом, способным наложить на камень новые чары. Перечисленные меры не могли убить кощея совсем, но должны были оттянуть его возвращение на многие десятилетия. Может быть, на целый век. А может быть, и больше, чем на век.

Склеп также не худо было бы разрушить. Хотя пользы от этого было немного. Восстановив свое тело, кощей заново возвомогилы, возвращал он себе и меч. А уж тогда... Для хитрого колдуна не составляло труда найти дурака, который, польстившись на посулы, отваливал камень. И начинал кощей чинить всяческие злодейства на земле русской. Пока его снова не убивали.

— Ы-ы-ы-аххх... Сивка... А ведь интересный нам кощей попался. Необычный. Мог же он просто написать на камне: «Здесь злата нет». Так первый же дурак... Или девку сисястую сочинить, «отдамся, мол, добрый молодец, если камень отвалишь...». Тоже дешево и сердито. Ан нет! «Умрешь». Разговоры всякие премудрые. Иллюзии-то, смотри, какие развел... Явно не случайного человека искал. Воина. Чтобы, стало быть, посложнее...

Сивка неопределенно повел ушами. Мало ли.

— Вот, и я мыслю: в следующий-то раз он поумнее будет. Простенько пойдет, без этого всего выпендрежа... Чтоб наверняка.

●●●

Холод пробрал Илью до самых костей. Чувствовал он себя так, будто провел целый день в седле, затем полночи долбил землю короткой неудобной лопаткой, а еще затем его долго били. Вынырнув в очередной раз из липкой и мучительной дремоты, Илья вспомнил, что и в самом деле дрался, а до того копал, а до того... И еще, что с полудня он ничего не ел.

Сивка стоял на околице села. Конь тоже чувствовал себя так, будто с него не слезали целый день, и во рту у него за все это время не побывало ничего, кроме невкусного кощеева уха.

Среди серых приземистых изб вразнобой горланили петухи. Восток мутно розовел. Собирался дождь. Начиналась осень. Справа из высокого бурьяна тянуло луком и перегаром. Там, привольно раскинувшись, отдыхал дородный, благообразный селянин. Ему было тепло и хорошо.

— Ага, — догадался Илья. — Это мы, стало быть, не в Лаптево, а в Бодуны заехали... Вот как...

Сивка покачал головой и фыркнул.

— А здесь ты не прав, Сивка, — не согласился Илья. — Глубоко неправ, можно сказать, принципиально. Не в том дело, что свернули мы не туда. Если хочешь знать, все эти перекрестки, развилки — иллюзия. Мираж. Нет никаких перекрестков. Дорога всегда одна. Просто каждому — собственная. Кто-то, может быть, так, прямиком, в Лыков бы и доехал, а мне, стало быть, дорога легла к кощею в логово. А потом в Бодуны. На то я и герой.

Сивка повел ушами и скосил на Илью глумливый глаз. Илья проигнорировал.

— И ничего не поделаешь, — продолжил витязь. — Ничего с этим, Сивка, не поделаешь. Не могу я свернуть. И ты не можешь. Вот от кощея ты, к примеру, куда бежал? Сам не знаешь куда. А прибежал куда? Обратно же к камню и прибежал. Потому что конь ты боевой и дорога тебе, стало быть, на битву. Нет для тебя дорог, что бы от кощеев вели.

Сивка задумался.

— Вот так и мне, — вздохнул Илья. — Вот и мне никуда не деться от этих Бодунов. Я уж и так, и эдак, сам знаешь... Десятой дорогой... Кремень... Без страха и упрека... Но... Стена! Понимаешь, Сивка, стена! Не объехать. Только рассол и спасает... Ну, пошел.

Сивка пошел.

Илья въехал на улицу, где Сивку из укрытий немедленно облаяли дурные деревенские псы. Ранняя, заспанная баба с коромыслом вылупилась на витязя из-за плетня, воспряла и, как могла, прикинулась красной девицей. Илья отвернул от бабы левый, побитый кощеем, профиль и, как умел, прикинулся добрым молодцем.

— Так что, думаю, не поумнеет наш кощей, — закончил он, обращаясь к Сивке. — У него, видно, тоже одна дорога. Из склепа. Через труп витязя. Не устроит его другой труп.

Надо было искать старосту.

Шаги приближались, гремели, гудели, запах свежей могилы ударил в ноздри, тень нашла на Луну, закричала ночная птица, ледяной ветер пронесся над полем, взвыл, запутавшись в ветках клена.

ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ

С СЕРГЕЕМ ЛУКЬЯНЕНКО

От редакции. Известные писатели-фантасты иногда любят пошутить. Впрочем, как и представители любой другой профессии. К сожалению, короткие шуточные произведения издатели обычно не берут к публикации, даже в авторских сборниках: формат не подходит. Неужели удачные фантастические шутки так и канут в Лету? Конечно, нет! Для того в «Мире фантастики» и существует рубрика «Комната смеха», чтобы десятки тысяч любителей фантастики смогли улыбнуться над хорошими фантастическими шутками.

К первому апреля подборку забавных миниатюр предоставил Сергей Лукьяненко.

Детский Дозор

Краткое содержание

После гибели Антона и Светланы Городецких от рук Завулона выжила только их дочь Надя. Защитные чары, наложенные Светланой, защитили девочку от заклятья «Танатос», оставив лишь легкий ожог на затылке, и ударили по Завулону, развоплотив его и отправив в самые нижние и страшные уровни Сумрака.

До десяти лет Надя воспитывается своей полусумасшедшей теткой, которая третировала девочку. Но вот в новогоднюю ночь к ней в волшебном фургоне «Горсвет» приезжает Семен и объясняет, что она — Великая Волшебница. Теперь Наде предстоит учиться в школе магов «Ведуны», которую возглавляет ушедший в отставку Гесер...

На магическом мелкооптовом рынке Надя и Семен покупают все необходимое волшебнице для учебы: шапку-невидимку, кастрюлю-скороварку, лампу дневного света и костюм сварщика-лилипута. Волшебная электричка с Киевского вокзала увозит Надю в школу магов, расположенную где-то между Рублевкой и Россией. В пути Надя знакомится с другими юными магами, которым предстоит сделать выбор и распределиться на факультеты Света, Тьмы или Инквизиции: с дочерью Семена — Роней и сыном Ольги — Ермилой. К радости друзей, магическая тюбетейка (по другой версии — ермолка) распределяет их всех на факультет Света.

Но развоплощенный Завулон продолжает строить козни из Сумрака. Он рвется к Булыжнику Пролетариата, древнему магическому артефакту, хранящемуся в «Ведунах»...

Кто победит — Надя или развоплощенный Завулон? Читайте книгу «Надя Городецкая и Булыжник Пролетариата» в серии «Детский Дозор»!

●●●

Мне кажется, богатая идея. Жалко, что отдельные элементы уже где-то встречались...

К вопросу о джедаях

Магистр Йода обучил графа Дуку. Граф Дуку обучил Квай-Гона. Квай-Гон обучил Оби-Вана и был убит учеником Дарта Сидиуса, Дартом Молом. Оби-Ван убил Дарта Мола. Граф Дуку стал новым учеником Дарта Сидиуса. Граф Дуку побил Оби-Вана и Энакина, но позорно бежал от Йоды. Оби-Ван обучил Энакина Скайуокера. Энакин убил графа Дуку и стал новым учеником Дарта Сидиуса. Оби-Ван искалечил Энакина и обучил Люка Скайуокера. Энакин убил Оби-Вана и искалечил Люка. Йода обучил Люка и умер. Люк снова искалечил Энакина. Энакин убил Дарта Сидиуса и умер...

Нет, все-таки в системе воспитания джедаев надо было что-то менять.

Стоимость слова

Вспомнилось, как для одного журнала, который платит очень странно — «Эн рублей за тысячу *слов** решил написать специальный рассказ. Не написал, а надо было бы...

* Обычно российские журналы, в том числе «Мир фантастики», выплачивают гонорары за объем статьи или рассказа, который измеряется в количестве *печатных символов* (букв и знаков препинания). Измерять объем произведения в количестве слов — действительно необычный метод.

ЖИЛА ТЕНЬ

Был день. Был — и угас. Нет его. Вот и ночь. Тишь и мгла...

Егор шел в бар. Его дом был пуст три года — с тех пор, как ушла жена. К кому? К маме. Куда? На Марс. Ныне жила там, одна. Рыла ямы. Вот дура...

Егор пил уже три года. Алый Марс зло сиял в небе. Егор пил пиво и эль. День за днем. Тупо, без цели...

И вот ему дали шанс.

Бунт вспух не сам по себе. Бой шел за Марс. За веру и царя. За неон и азот:

Марс — это клад газа. За поля мха. Мох имел вкус икры, его ели все...

— Егор?

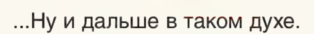
— Да. Что надо?

— Ты боец. Ты знал Марс, как себя.

— Да, так было. Но я стар. Стар и пьян. Уйди...

— Нет, боец. Мир в беде. Ты нам... Удар! В нос. В рыло.

— Уйди! Я не воин...



...Ну и дальше в таком духе.

© С. В. Лукьяненко, 2006
Иллюстрации Александра Ремизова

ТРАВЕРС БЕРМУДСКИХ ОСТРОВОВ...
ГОСПОДИН КАПИТАН, СЭР! ПО ПРАВОМУ БОРТУ НЕОПОЗНАННЫЙ ЛЕТАЮЩИЙ ОБЪЕКТ!
013

РАССЛАБЬТЕСЬ, ЛЕЙТЕНАНТ. СДЕЛАЙТЕ ВИД, ЧТО НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОШЛО.
CG013

НО СЭР, РАЗВЕ МЫ НЕ ОБЯЗАНЫ В ЭТОМ СЛУЧАЕ НЕМЕДЛЕННО ДОЛОЖИТЬ
ЛИЧНО ПРЕЗИДЕНТУ США!
USS GEORGE BUSH JR
CG013

ОБЯЗАНЫ... КАКОЕ СЕГОДНЯ ЧИСЛО, ЛЕЙТЕНАНТ?
П-ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ, СЭР...

USS GEORGE BUSH JR.
CG 013
ВЫ ХОТИТЕ, ЧТОБЫ Я НАПРАВИЛ В ВАШИНГТОН РАПОРТ О ТОМ, ЧТО КАПИТАН ФРЕГАТА ВМС США ВИДЕЛ ПЕРВОГО АПРЕЛЯ В РАЙОНЕ БЕРМУДСКОГО ТРЕУГОЛЬНИКА ВЫЛЕТЕВШУЮ ИЗ-ПОД ВОДЫ ЛЕТАЮЩУЮ ТАРЕЛКУ ?!

ИНОГДА МНЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО ***ОНИ*** ЗНАЮТ ОБ ЭТОМ. ЗНАЮТ И ПОЛЬЗУЮТСЯ...

...НАШЕЙ БЕСПОМОЩНОСТЬЮ.

НИКОМУ НЕ ВЕРЮ!

Друзья, в этом номере «Мира фантастики» мы приготовили для вас сюрприз. Впереди Первое апреля, день шуток и розыгрышей — а весь редакторский коллектив нашего журнала очень любит пошутить. Как правило, наши шутки остаются за кадром работы над журналом — но в этом номере мы отыграемся за весь прошедший год!

Итак, от вас требуется следующее: внимательно прочитать новостные рубрики журнала (впрочем, мы надеемся, что вы и без наших уговоров их читаете) и угадать, какие из новостей мы написали исключительно затем, чтобы вас посмешить. По здравом размышлении, мы все-таки решили, что приколы и розыгрыши ограничатся только новостными материалами, так что все прочие рубрики журнала можете читать без опаски, что мы и тут вас разыгрываем!

Учтите, каждый из редакторов вовсю старался быть серьезным, так что по стилю новости-приколы ровно ничем не будут отличаться от всех остальных. Дизайнеры также получили строжайший наказ никак не реагировать на данные опусы, так что стрелочек с надписью «Внимание, здесь вам пытаются повесить лапшу на уши!» вы тоже не увидите. Сколько таких шуток мы разместили в журнале, пусть также останется тайной!

В продаже на DVD с 6 февраля

Каждый из читателей, кто сможет отличить правду от выдумки и пришлет нам свои ответы, может получить отличный приз. На сей раз это **DVD-диски с фильмом «Миссия «Серенити»**, лучшей космической Одиссеей со времен «Звездных войн», любезно предоставленные ***Universal Pictures Rus***. Напомним, что «Мир фантастики» признал этот фильм лучшей научно-фантастической лентой прошлого года.

Десяток победителей мы, как обычно, определим жеребьевкой. Даже если вы подозреваете, что вычислили далеко не все наши приколы — пишите! Ответный юмор приветствуется и всячески поощряется.

А теперь внимание! Тот из читателей, кто опознает все новости-шутки и наиболее полно и развернуто ответит, что в них не соответствует действительности, получит вполне серьезный подарок — **mp3-плеер Qumo moby** (объем памяти — 512 MB) от компании ***Qumo*** (www.qumo.ru).

Ответы в виде *«новость про плюшевых слонов в рубрике «Будущее — сегодня» — неправда, потому что компания Sony не выпускает плюшевых слонов! Новость про новую ММОРПГ по мотивам фильма «Гарри Поттер против Кинг Конга» — тоже неправда, и вообще нет такого фильма!»* присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Никому не верю!». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то и телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

QUMO mp3_players

Желаем успехов!

Редакция «Мира фантастики» просит иметь в виду, что в новостях-шутках все совпадения реальных имен, названий и прочего — абсолютно непреднамеренны и никакого отношения к реальной действительности не имеют!

Ответы на D&D-викторину («МФ», февраль 2006)

1 — В (варвар, воин, вор, маг, клирик); 2 — Г (горгулья); 3 — А (бихолдер); 4 — Б («Planescape»); 5 — Б (Эльминстер); 6 — А (пантера); 7 — Б (в 1974 году); 8 — Г (4, 6, 8, 10, 12 и 20 граней); 9 — В (Тодд Локвуд); 10 — Г (название города).

На этот конкурс пришло огромное количество правильных ответов. Жеребьевка выявила десяток счастливчиков, которые получат русское издание кинофильма «Подземелье драконов: Источник могущества»: Александр Полупанов (г. Торжок), Артем Иващенко (г. Липецк), Илья Щербаков (г. Санкт-Петербург), Дмитрий Шаура (респ. Беларусь, г. Витебск), Антон Фадеев (г. Санкт-Петербург), Артем Глущенко (респ. Украина, г. Северодонецк), Федор Липин (г. Железнодорожный), Леся Сирота (респ. Украина, г. Львов), Василий Козлов (г. Красноярск), Анна Харлова (респ. Татарстан, г. Набережные Челны).

Поздравляем победителей!

Ответы на книжный конкурс («МФ», февраль 2006)

1 — Макс Фрай, «Неуловимый Хабба Хэн» 2 — Вера Камша, «Лик победы»; 3 — Сергей Чекмаев, «Бремя стагнатора»; 4 — Яна Дубинянская «Проект Миссури»; 5 — Алексей Пехов, Елена Бычкова, Наталья Турчанинова, «Киндрэт. Кровные братья»; 6 — Василий Головачев, «Смерч»; 7 — Владимир Аренев, «Паломничество жонглера»; 8 — Михаил Успенский, «Невинная девушка с мешком золота»; 9 — Вадим Панов, «Московский клуб»; 10 — Алексей Пехов, «Искатели ветра».

Конкурс оказался достаточно сложным, и абсолютно правильно на него ответили лишь двое наших читателей — Елена Иванова (г. Ростов-на-Дону) и Наталия Латова (г. Москва). Призы — новейшие фантастические книги российских издательств — достаются также следующим читателям, приславшим письма с наибольшим числом правильных ответов: Сергей Рудько (респ. Украина, с. Бугрин), Вячеслав Дуликов (г. Владимир), Михаил Верещагин (г. Новосибирск), Дина Сафина (г. Москва), Андрей Курочкин (г. Казань), Владислав Одуванчиков (г. Ереван), Игорь Квашнин (г. Москва), Александр Пономаренко (г. Новый Уренгой).

Поздравляем победителей!

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Предлагаем традиционный конкурс от «Мира фантастики»: «Фантастическую викторину». Под каждым из вопросов указаны по четыре варианта ответов. Нужно выбрать правильный ответ к каждому вопросу.

Ответы в виде «1-а, 2-б, 3-в...» присылайте на **otvet@mirf.ru** или на почтовый адрес редакции (указан в колонке на третьей странице), с пометкой «Викторина — апрель». Обязательно пишите полностью **фамилию, имя, отчество, адрес и почтовый индекс** (а если вы живете в Москве — то телефон), чтобы мы смогли с вами связаться и вручить/отправить фантастические призы. Если вы не сможете получить приз сами — указывайте данные того человека, который получит его за вас.

Призы, как всегда, получат десять читателей, правильно ответивших на вопросы викторины. На сей раз это DVD-диски с культовым фильмом «Ночной дозор», любезно предоставленные «***Первой видеокомпанией***». Ну, а первому читателю, приславшему правильные ответы, мы подарим два DVD-диска: «Ночной Дозор» и «Дневной Дозор».

Желаем успехов!

ПЕРВАЯ ВИДЕОКОМПАНИЯ

1. Впервые в литературе эльфы упоминаются в:

А. Старшей и Младшей Эдде;
Б. «Одиссее»;
В. «Декамероне»;
Г. «Сильмариллионе».

2. Главным сакральным существом культа Ллотх (Dungeons & Dragons) выступает:

А. Козёл;
Б. Дракон;
В. Паук;
Г. Волк.

3. В латинской мифологии Орк — богиня:

А. Жадности;
Б. Смерти;
В. Бедности;
Г. Тщеславия.

4. Продолжение «повести-сказки для научных работников младшего возраста» называется:

А. «Сказка о Тройке»;
Б. «Трудно быть богом»;
В. «Далёкая Радуга»;
Г. «Парень из преисподней».

5. Минбарское общество («Вавилон-5») строится на основе:

А. Полисной демократии;
Б. Кастовой системы;
В. Конфедерации;
Г. Liberum veto.

6. Пространство между высокой внешней и невысокой внутренней стеной замка называется:

А. Бруствер;
Б. Цоколь;
В. Машикуль;
Г. Цвингер.

7. По поверьям египтян, первую мумификацию совершил:

А. Озирис;
Б. Амт;
В. Гор;
Г. Анубис.

8. Первым, кто опознал прототипа Холма в произведении Конан Дойла, был:

А. Йейтс;
Б. Киплинг;
В. Уэллс;
Г. Уайльд.

9. В «Зельеварении» из цветка папоротника, эликсира вечной молодости и эликсира повелителя растений получается:

А. Порошок судьбы;
Б. Грифон;
В. Талисман палантириум;
Г. Авокадо-кадавр.

10. Создатели мира Mortal Kombat Эд Бун и Джон Тобиас назвали с помощью своих фамилий:

А. Орден;
Б. Персонажа;
В. Битву;
Г. Царство.

11. «Йети» переводится с тибетского как:

А. «То, что бывает»;
Б. «Бабушка, которая ест всё»;
В. «Как человек, но не человек»;
Г. «Большой родственник».

12. Для получения булатной стали вместо угля в печь закладывали:

А. Чугун;
Б. Асфальт;
В. Графит;
Г. Алмаз.

13. Символом жреческого сословия друидов был:

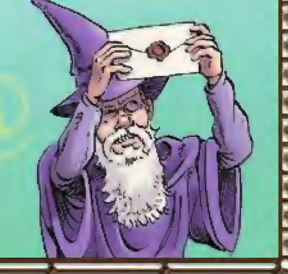
А. Вепрь;
Б. Голубь;
В. Дуб;
Г. Остролист.

14. Первое использование химического оружия в Европе датируется:

А. 5 веком до нашей эры;
Б. 5 веком нашей эры;
В. 15 веком нашей эры;
Г. 20 веком нашей эры.

15. В мире «Молота войны» орки используют виверн в качестве:

А. Молочного скота;
Б. Верховых животных;
В. Инкубатора;
Г. Шпионов.



ПОЧТОВАЯ СТАНЦИЯ

«Мир фантастики» продолжает совершенствоваться с каждым номером. В апрельском выпуске мы видоизменили обложку и в оригинальном дизайне представили первую статью рубрики «Фантастические профессии». Эти оформительские изыски стали возможны благодаря упорному труду нашего нового дизайнера Сергея Лянге. Надеемся, вам понравилось. А если нет — то смело жалуйтесь! Жалобы будут рассмотрены, а редакция сделает выводы.

В начале было Слово

Здравствуйте! Мне очень нравится журнал «Мир фантастики», и поэтому я бы хотел обсудить с вами один, на мой взгляд, важный вопрос. Я хотел бы поговорить о влиянии религиозно-философских учений на жанр фэнтези. Звучит страшно? Я поясню. Начну с того, что я принципиально не читаю авантюрную фантастику, мне больше нравится фэнтези философское. И в последнее время, читая книги и смотря фэнтези-фильмы, я убедился, что все философское фэнтези можно разделить на две группы: буддийское и христианское. На каждый из этих видов фэнтези оказала влияние та или иная философия. Буддийское фэнтези проповедует амбивалентность своих героев. Яркий пример такого фэнтези — фильмы Хаяо Миядзаки. Ведь в его фильмах даже последний моральный урод на поверку оказывается хорошим человеком, и наоборот. Из западных авторов буддийскую фантастику пишет У. Ле Гуин. В христианском же фэнтези четко прослеживается борьба добра и зла. Третьего не дано. Пример такого фэнтези — «Хроники Нарнии» Льюиса. И пусть его герои сомневаются в правильности своих поступков, но они все равно принадлежат той или иной стороне. Надеюсь, я понятно сформулировал свою идею. Лично мне больше нравится фэнтези буддийское. А какому из этих видов фэнтези симпатизируете вы? И, как вы думаете, возможно ли совместить эти две философии в одном произведении, а может, такое произведение уже создано? Заранее спасибо за ответ.

Дмитрий Липа, Московская обл., г. Балашиха

(Письмом по обычной почте.)

Автор письма затронул тему очень интересную. Конечно, любой писатель, в том числе и писатель-фантаст, воспитывался в определенной религиозной среде, если считать, что атеизм — тоже разновидность религиозного мировоззрения. Казалось бы, что у авторов европейских и американских в книгах должны доминировать христианские взгляды, но вот у Ле Гуин читатель обнаруживает буддийские идеи. С чем это связано? Вряд ли — с воспитанием писателя, с его окружением — скорее, с его внутренним миром, его размышлениями и переживаниями.

Другое дело, можно ли отнести роман к «буддийскому фэнтези» только на том основании, что в нем нет четкого деления на добро и зло, а к «христианскому» — потому что градации черного и белого гиперболизированы? Можно ли говорить, например, что фэнтези Ника Перумова или «Ночной дозор» питают исключительно буддийские идеи, а «Звездные войны» — христианские?

Вероятно, определение «христианского», «буддийского» или «исламского» фэнтези гораздо сложнее, чем то, что предлагает Дмитрий. Вывести такое определение можно лишь после серьезного литературоведческого и культурологического исследования. Кто за него возьмется?

«Мир фантастики», со своей стороны, предложит в обозримом будущем статью о религиозном фэнтези в традиционной рубрике «Фантастические жанры». В общем, затронутая Дмитрием тема порождает глубокие размышления.

Сам я симпатизирую тем фантастическим произведениям, где проводятся четкие границы между Светом и Тьмой. Подобные книги Дмитрий характеризует как «христианское фэнтези». По моему глубокому убеждению, не бывает людей наполовину добрых или наполовину злых, наполовину нравственных и наполовину благородных. И зло не может быть оборотной стороной той же медали, что и добро. Поэтому мне нравится полярность идеалов у персонажей «Властелина Колец» и «Звездных войн».

Интересный вопрос заставил нас присвоить этому письму статус **«Письма номера»**. А его автора редакция награждает достойным такого письма призом: это подарочный двухтомник с фэнтези Роберта Асприна, который вышел в серии «Меч и магия».

Еврокон 2006

С 13 по 16 апреля редакция «Мира фантастики» примет участие в главном общеевропейском конвенте фантастики, который называется **«Еврокон»**. В прошлом году данное мероприятие состоялось в Глазго (Шотландия), а в этом честь его проведения выпала столице Украины — городу-герою **Киеву**.

В Киев приедут сотни поклонников фантастики и фэнтези, и на этот раз не только из России и других стран СНГ, но и из дальнего зарубежья — ведь конвент имеет общеевропейский статус!

Почетными гостями «Еврокона» в этом году станут известнейшие писатели-фантасты Гарри Гаррисон и Анджей Сапковский. Если у вас есть возможность оказаться в Киеве в середине апреля — воспользуйтесь ею! Ведь когда «Еврокон» в следующий раз выберет своим местом проведения одну из стран бывшего СССР — неизвестно. Надеемся встретить вас, уважаемый читатель, в Киеве!

Умелые руки

Привет, редакция «МФ»! Пишет вам читательница Арина.

Я читаю сейчас Сапковского, последнюю часть начала. А вообще я поклонник Перумова. Можно сказать, фанат. Плакат из того номера, где было «Рождение мага», я заламинировала... Но мой фанатизм проявляется не только в этом. Можете даже посмеяться надо мной. Дело в том, что я сшила 23 куклы на темы «Мага». Небольшие такие куколки, от 5 до 12 см в высоту. Это, конечно, не все герои, но мне и того хватает...

Желаю всем удачи и прощаюсь.

Арина, г. Новокузнецк

(Письмом по обычной почте.)

Смеяться над Ариной мы не будем, ведь если произведения любимого автора рождают позыв к творчеству, то это просто замечательно. Редакция только жалеет, что ей не удалось увидеть кукол, изображающих персонажей перумовского мира: их фотографий в письме не было.

Поэтому призываем читателей, которые занимаются подобным оригинальным ➡

В редакцию приходит море писем с просьбой разъяснить, как опубликовать свой рассказ в «Мире фантастики» (или на диске «Мира фантастики»). Стандартная информация постоянно размещается на стр. 3 каждого номера «МФ», внизу. Но, по всей видимости, порой этой информации недостаточно. Литературный редактор журнала **Татьяна Луговская** (*story@mirf.ru*) сегодня на «Почтовой станции» отвечает на часто задаваемые вопросы, касающиеся публикации произведения в «МФ».

●●●

А можно вам прислать рассказ, повесть, роман?

Можно. И нужно. Но желательно, чтобы вы сами были уверены: присланное будет интересно не только вам и вашим ближайшим друзьям, но и другим читателям. Которые не знают (и не должны) обстоятельств вашей жизни, реалий вашей компании и т. д.

Дальше. «Мир фантастики» — это все-таки журнал, посвященный фантастике и фэнтези. Не надо присылать произведения, которые не имеют к этому отношения. Существует достаточно много и других журналов, в том числе и литературных. От того, что вы придумали персонажа, рассказ фантастическим еще не становится. Простая замена людей эльфами также не превращает написанное в фэнтези автоматически.

И еще. «МФ» — журнал, а не издательство художественной литературы. Не надо у литературного редактора, который читает присылаемые произведения, спрашивать: «Как издать роман?» — мы этим не занимаемся. Да и высылать рецензии на все присланное литредактор физически не способен (не говоря уже о том, что это не входит в его обязанности).

Если рассказ понравится редакции, мы можем опубликовать его на страницах «МФ» и выплатить гонорар. Если рассказ мы сочтем хорошим, но он по какой-либо причине не может появиться на страницах «МФ», редакция с радостью опубликует его на диске (CD и DVD). Подробнее об этом — на стр. 3, внизу. Публикацию на диске, к сожалению, редакция не может оплатить.

А какого объема?

Практически любого, но... существует несколько нюансов.

Во-первых, произведение объемом более 40000 символов (1 авторский лист) в журнал просто не пройдет. Журнал имеет вполне определенный объем, и рассказам отводится далеко не 100% площади.

Во-вторых, зачастую произведение меньшего объема уже за счет этого куда более читабельно (там легче понять сюжет, взаимоотношения героев и т.п.). Это, конечно, очень зависит от мастерства автора, но большинство работ, присылаемых в редакцию, — все-таки работы еще не маститых писателей.

Так что в целом можно сказать: мы предпочитаем печатать рассказы. Хотя объем произведений, попадающих на диск «МФ», не ограничен по понятным причинам.

А куда слать-то?

Это написано на стр. 3 каждого номера «МФ», внизу. Если у вас нет интернета, то на той же странице приведен почтовый адрес редакции, куда вы можете выслать диск с рассказом.

А в каком формате присылать произведения?

Лучше в **.RTF**; этот формат поддерживают, например, MS Word (из комплекта MS Office) и MS WordPad (входит в комплектацию операционной системы Windows). Если вы используете экзотические форматы, кодировки и т. п., то велик шанс, что при пересылке текст превратится в нечто совершенно неудобочитаемое, а литредактор — все-таки не дешифровщик. Вероятность такой неволшебной трансформации увеличивается, если вы посылаете текст не приложением («аттачем»), а в теле письма.

Пожалуйста, пишите в сообщении, можно ли публиковать ваше произведение на диске «МФ» и в будущем — на сайте **www.mirf.ru**. Если вы рассчитываете только на публикацию в «бумажной» части журнала, это тоже лучше написать сразу.

Хотелось бы также сказать о такой вроде бы не особо важной вещи, как тема письма (она же «заголовок письма» и просто «сабж»). Дорогие читатели, вы не представляете себе, насколько неинформативны «сабжи» *«Рассказ», «Рассказы» или «Рассказы для МФ»*! Так озаглавлено примерно 4/5 всех писем. Учитывая, что часть писем идет напрямую, часть пересылается внутри редакции, а часть приходит с нескольких адресов — об удобстве сортировки говорить не приходится. А как было бы здорово, если бы в теме было имя автора и/или название рассказа... Отдельное спасибо тем, кто именно так и делает.

Еще одно. Я понимаю, что журнал издается в России, и большая часть читателей живет тоже в России. Но кириллицу почтовые клиенты регулярно не понимают. Пожалуйста, пишите тему письма — и особенно название вложенного файла — латиницей! То есть файл должен называться не «Эльф_в_космосе.rtf», а Elf_v_kosmose.rtf.

А у меня нет компьютера/интернета! Можно я пришлю рукопись (ровным почерком или отпечатанную на машинке)?

Нет, нельзя. Редакция не работает с рукописями — только с электронными файлами. Если у вас нет возможности использовать интернет — присылайте файлы на дискете или (предпочтительней) на диске (CD или DVD). Конверт с дискетой/диском дойдет до редакции, и получивший почту главный редактор переправит ваш файл мне по электронной почте.

Что еще я должен знать о высылаемом файле с текстом рассказа?

Как сказано в информации на стр. 3, **обязательно** указывайте автора, название произведения и свои контакты (минимум — email) в начале текста произведения. То есть текст присылаемого файла должен начинаться не с первого абзаца рассказа, не с эпиграфа, а с вашего имени и фамилии, за которыми указан email. За ними идет название произведения, а потом уже — непосредственно его текст.

Если вы хотите, чтобы текст публиковался под вашим псевдонимом — укажите в самом начале: «Публиковать под псевдонимом таким-то».

А как вы отбираете рассказ на диск или в журнал? Все ли пришедшие рассказы попадают на диск?

Сначала все рассказы приходят ко мне. Я прочитываю присланное и делю на три категории: «возможно, пойдет в журнал», «возможно, пойдет на диск» и «не пойдет никуда». Потенциально «журнальные» я пересылаю Петру Тюленеву (выпускающему редактору «МФ»), и дальше судьбу произведений решает он и главный редактор Николай Пегасов. С потенциально «дисковыми» работаю я — запрашиваю авторов, не будут ли они против «дисковой» публикации (если это явно в письме не указано), отбираю из присланного то, что пойдет на диск к данному номеру журнала, пишу краткую аннотацию на литературный раздел диска и для содержания диска, которое публикуется в «бумажной» части «МФ».

Отбираются произведения, в первую очередь, естественно, по качеству. Сюда входят:

- хорошее владение литературным языком;
- умение выстроить интересный, внутренне непротиворечивый и не «провисающий» сюжет;
- оригинальность взгляда на мир и/или самого мира;
- «живые» персонажи и их диалоги;

и многое другое.

Что — помимо низкого качества — закрывает дорогу к публикации? Мы не публикуем и не собираемся:

- откровенно националистские и ксенофобские вещи (независимо от того, о какой национальности речь — да, ксенофобия по ориентации или гендеру тоже не пройдет);
- вещи провокационно религиозные или с оскорбительными нападками на людей того или иного мировоззрения (также независимо от того, с какой позиции говорится — «МФ» как издание находится в стороне от любой религии);
- зашкаливающе эротические вещи (нам приходится думать и о несовершеннолетних читателях).

Отдельно хочется сказать о поэзии. К сожалению, почему-то здесь ситуация гораздо хуже, чем с прозой. Не нужно присылать тексты песен (где изначально предполагается, что мелодия компенсирует недостатки текста). К стихотворениям требования во многом иные, нежели к прозе, но отнюдь не менее жесткие. К сожалению, если судить по присылаемому, за образцы берется отнюдь не лучшее из когда-либо созданного поэтами — тексты эстрадных и рок-песен, примитивные ролевые вещи и т. п. Это напечатано не будет.

В заключение хочется поблагодарить всех, кто присылает нам свои работы, и пожелать им творческих успехов! Даже если наши требования кажутся вам слишком суровыми — не бойтесь сделать первый шаг. Дорогие читатели, пишите нам! Будем надеяться, что ваша публикация в «Мире фантастики» (в журнале или на диске) будет началом большого литературного пути!

Татьяна Луговская
Литературный редактор
story@mirf.ru

своих произведений в редакцию, а мы их опубликуем в журнале или на диске! Я думаю, тысячам любителей фантастики и фэнтези будет интересно взглянуть на ваши работы. А смеяться над этим разумные люди не могут, потому что творчество достойно не смеха, а искреннего уважения. Хотя, если ваши творения наполнены юмором, то и мы улыбнемся.

Писательское ремесло

Здравствуйте! Уважаемая редакция журнала и в частности Николай Пегасов! Пишу с огромным желанием увидеть свое письмо на страницах «Мира фантастики», а особенно — ваш ответ на него.

Я пишу книгу фэнтези, мир для нее я прорабатываю всего год, а саму книгу пишу вообще с февраля. Я без понятия, сколько еще месяцев (лет) буду ее писать. С моей точки зрения (а мнение самого автора всегда необъективно), у меня что-то да получается.

Но сегодня вдруг у меня возник вопрос, из-за которого я и не сплю, а пишу вам письмо. Я ведь когда-нибудь соберусь издать эту книгу, но не знаю, как это делается. Как обратиться в издательство, в какое лучше, в каком формате отдавать свою книгу, у кого какие права и обязанности, кто кому должен платить и сколько, а, главное, каковы мои шансы, что мою книгу издадут. Ведь я ее пишу от руки из-за отсутствия компьютера. Ответы на свои вопросы буду очень ждать! Не подведите, прошу!

Анастасия Максимова, г. Киров
(Письмом по обычной почте.)

Писем с вариациями вопросов «как напечатать свой первый рассказ?», «как издать свою книгу?», «к кому обратиться молодому писателю?», «какое издательство вы мне порекомендуете?» и т. п., и т. д. приходит в редакцию «Мира фантастики» *невероятно* много. Причем настолько много, что литредактор Татьяна Луговская на этой же «Почтовой станции» умоляет не спрашивать ее, «как издать свою книгу».

Не меньше приходит и всяческих благодарностей от начинающих авторов. Говорят «спасибо» за то, что «Мир фантастики» научил, сколько на самом деле колец в кольчуге, стрел в колчане Леголаса и плавников у взрослой русалки. Пользуясь случаем, редакция говорит: «Пожалуйста!». Рубрики «Врата миров», «Арсенал», «Вперед в прошлое», «Бестиарий» изначально задумывались как помощь в конструировании собственных миров. Да воспользуются ими талантливые и креативные люди!

Поскольку многие читатели «Мира фантастики» или пробовали, или думают попробовать себя в качестве писателей-фантастов, редакция решила — быть в журнале новой рубрике о писательском

ремесле. А авторами рубрики выступят известные писатели-фантасты. Кто, как не они, знают, в какое издательство лучше идти, сколько где платят и с чего, вообще говоря, начать?

Пока же я сам, хоть и совсем не писатель, могу ответить на один очень существенный вопрос: есть ли смысл писать книгу от руки (или на печатной машинке), на бумаге? Противников прогресса вынужден огорчить: ни одно серьезное издательство не примет у вас рукопись. Обязательно потребуют электронный файл с текстом. Поэтому при первой же оказии доставайте компьютер для личного пользования.

На самом деле, есть такие авторы, которые предпочитают писать от руки. Например, все книги знаменитого фантаста Василия Головачева, даже самые новые, изначально пишутся шариковой ручкой на бумаге (да простит меня Василий Васильевич за раскрытие маленькой тайны). Но обычно в тот же день, когда на бумагу лег черновой текст, Василий Васильевич сам переносит рукопись на компьютер. То есть писать вы можете так, как вам нравится, хоть клинописью по каменным скрижалям — но в издательство сдавать придется электронный файл.

О том, с чего начать будущему автору бестселлеров — в статьях рубрики «Писательское ремесло», которая скоро дебютирует на страницах «Мира фантастики».

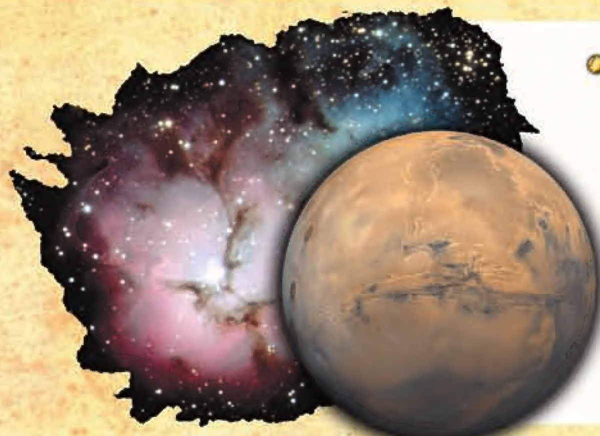
●●●

На этом разрешите откланяться. До встречи в майском номере «МФ» или — если вы решите побывать в цветущем весеннем Киеве — на «Евроконе 2006»!

Николай Пегасов
Главный редактор

Связь с редакцией:
- ***Email редакции: pochta@mirf.ru***
- ***111524, Москва, Перовская, 1, «Мир фантастики»***
- ***форум на сайте www.mirf.ru***

ФАНТАСТИКИ В МАЕ 2006



ПРОДОЛЖЕНИЕ ХИТОВОЙ СЕРИИ СТАТЕЙ «ДОСКА ПОЧЕТА»

САМЫЕ-САМЫЕ... ПЛАНЕТЫ!

ТОП-10 ГЛАВНЫХ ПЛАНЕТ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

АРСЕНАЛ

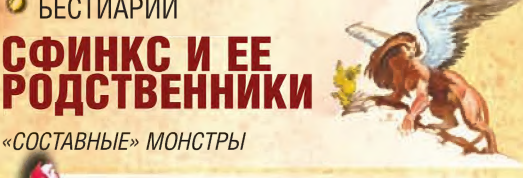
ЗВЕЗДНЫЕ ФЛОТОВОДЦЫ

ТАКТИКА И СТРАТЕГИЯ КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ВЛАД ЦЕПЕШ, ГРАФ ДРАКУЛА

ПРАВДА И ВЫМЫСЕЛ О ТРАНСИЛЬВАНСКОМ ВОЕВОДЕ



БЕСТИАРИЙ

СФИНКС И ЕЕ РОДСТВЕННИКИ

«СОСТАВНЫЕ» МОНСТРЫ

СУММА ТЕХНОЛОГИИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОНИКОВ

РОБОТЫ В ШИРОКОЙ ПРОДАЖЕ

А ТАКЖЕ:

- РЕПОРТАЖ С «РОСКОНА 2006»
- ИНТЕРВЬЮ С ПИСАТЕЛЕМ ГЕННАДИЕМ ПРАШКЕВИЧЕМ
- ИНТЕРВЬЮ С ХУДОЖНИКОМ МАЙКЛОМ УЭЛАНОМ
- ГЕРОИ «САГИ О КОПЬЕ» (+ ПОСТЕР!)
- «ЕСЛИ БЫ...»: ПУТЕШЕСТВИЕ К ЦЕНТРУ ЗЕМЛИ
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ

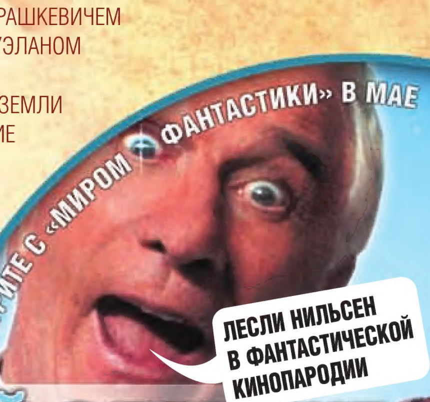
И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

СМОТРИТЕ С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ» В МАЕ

ЛЕСЛИ НИЛЬСЕН В ФАНТАСТИЧЕСКОЙ КИНОПАРОДИИ

ШЕСТОЙ ЭЛЕМЕНТ (2001: A SPACE TRAVESTY)

НАШ DVD



А ТАКЖЕ:

ЧЕТВЕРТЫЙ СЮЖЕТ ИЗ СЕРИИ **«ЛЯПЫ В ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМАХ»**

ОШИБКИ И ИНТЕРЕСНОСТИ **«ТЕРМИНАТОРА 2»**

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЖАНРЫ

ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ!

ЭРОТИЧЕСКАЯ ФАНТАСТИКА И ФЭНТЕЗИ

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.

GURO'05
UBISOFT
NIVAL INTERACTIVE